CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Estudos de Linguagens

Andreia Shirley Taciana de Oliveira

O CONCEITO DE RELEITURA NA OBRA POÉTICA DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA

Belo Horizonte - MG
2022

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens – Posling
Doutorado em Estudos de Linguagens

Andreia Shirley Taciana de Oliveira

O CONCEITO DE RELEITURA NA OBRA POÉTICA DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Estudos de Linguagens.

Área de concentração: Tecnologia e Processos Discursivos

Linha de pesquisa: Edição, Linguagem e Tecnologia

Orientador: Prof. Dr. Rogério Barbosa da Silva

Belo Horizonte -MG
2022

Oliveira, Andreia Shirley Taciana de.
O48c O conceito de releitura na obra poética de Álvaro Andrade Garcia / Andreia Shirley Taciana de Oliveira. – 2022.
263 f. : il.
Orientador: Rogério Barbosa da Silva.

Tese (doutorado) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Belo Horizonte, 2022.
Bibliografia.

1. Livros. 2. Literatura digital. 3. Leitura. 4. Garcia, Álvaro Andrade, 1961-. I. Silva, Rogério Barbosa da. II. Título.

CDD: 809.93356

Ficha elaborada pela Biblioteca - *campus* Nova Suíça - CEFET-MG
Bibliotecária: Rosiane Maria Oliveira Gonçalves - CRB6-2660

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO STRICTO SENSU

Andreia Shirley Taciana de Oliveira

O conceito de releitura na obra poética de Álvaro Andrade Garcia

Defesa apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais em 23 de setembro de 2022, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Estudos de Linguagens, aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

gov.br Documento assinado digitalmente
ROGERIO BARBOSA DA SILVA
Data: 27/09/2022 11:57:30-0300
Verifique em https://verificador.iti.br

ROGÉRIO BARBOSA DA SILVA – Presidente – CEFET-MG

gov.br Documento assinado digitalmente
MIGUEL RETTENMAIER DA SILVA
Data: 27/09/2022 13:56:24-0300
Verifique em https://verificador.iti.br

MIGUEL RETTENMAIER DA SILVA – Examinador externo à instituição – UPF

gov.br Documento assinado digitalmente
REJANE CRISTINA ROCHA
Data: 27/09/2022 16:12:08-0300
Verifique em https://verificador.iti.br

REJANE CRISTINA ROCHA – Examinadora externa à instituição – UFSCAR

gov.br Documento assinado digitalmente
WAGNER JOSE MOREIRA
Data: 27/09/2022 20:27:41-0300
Verifique em https://verificador.iti.br

WAGNER JOSÉ MOREIRA – Examinador Interno do CEFET-MG

gov.br Documento assinado digitalmente
ANA ELISA FERREIRA RIBEIRO
Data: 29/09/2022 11:25:11-0300
Verifique em https://verificador.iti.br

ANA ELISA FERREIRA RIBEIRO – Examinadora Interna do CEFET-MG

À

Poesia

AGRADECIMENTOS

Escrever uma tese é um misto de incertezas e desafios. Tantas leituras, elucubrações, sonos perdidos, adiamentos e ausências. A vida segue. A escrita da tese também. E, decerto, este trabalho hercúleo não seria possível sem o apoio, os conselhos, o encorajamento, as críticas e as provocações de algumas pessoas, as quais eu cito como forma de gratidão, por terem sido fundamentais no início do projeto, durante o processo de escrita e na etapa de conclusão desta Tese.

A

Deus, que me guiou durante mais esta caminhada. Em vários momentos, sua força divina foi imprescindível para virar a página e começar de novo aquilo que eu julgava ser impossível terminar.

Ao

Rogério Barbosa da Silva, meu orientador desde o Mestrado, todo o meu respeito, admiração e gratidão pela paciência com que sempre avaliou e refinou a minha escrita, orientou minha pesquisa e indicou os caminhos do conhecimento e do contexto literário atual. A você jamais poderia agradecer ou retribuir qualquer coisa. Todo muito seria sempre pouco.

Ao

Álvaro Andrade Garcia, autor e poeta brasileiro, pela atenção e contribuição sempre que precisei da sua ajuda. Nesta Tese, é seu o que tiver de melhor.

Aos

Professores do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do CEFET-MG, por todos os ensinamentos desde a especialização.

Aos

Funcionários da Secretaria do Posling, pela colaboração e atenção.

Aos

Professores membros da banca de defesa, Profa. Dra. Ana Elisa Ribeiro, Profa. Dra. Rejane Rocha, Prof. Dr. Miguel Rettenmaier e Prof. Dr. Wagner Moreira, por terem aceitado ler e avaliar esta pesquisa. Especialmente, à Profa. Dra. Patrícia Ricarte, pelos direcionamentos sugeridos na fase de finalização do projeto definitivo, e, à Profa. Dra. Ana Elisa Ribeiro e ao Prof. Dr. Miguel Rettenmaier, pelos pertinentes apontamentos feitos durante a banca de qualificação que engrandeceram este estudo.

Aos

Colegas e parceiros, Isa Oliveira, Leonardo Morais, Amanda Martins e Gilberto Telini, pelos diálogos proveitosos durante as aulas, pela parceria nos seminários, pelas revisões de textos e pelo companheirismo durante o curso.

À

Terezinha Alves da Silva, minha amada mãe, mulher batalhadora e inteligente, que me ensinou desde pequena a reconhecer e valorizar o conhecimento. Esta conquista não é só minha, também é sua.

À

Bruna, Brenda e Manu Barcelos, minhas filhas queridas, que, mais uma vez, se abdicaram do meu tempo todas as vezes que dele precisei para dedicar-me à escrita desta Tese. Sem o apoio de vocês nada disso se realizaria.

Aos

Meus amigos. Em especial, à Clara Rodrigues, Camila Lucas, Márcia Machado, Beia Clemente, Roberta Franco e Tati Reis, que incentivaram esta pesquisa, cada uma à sua maneira e em diferentes momentos.

O mar até as proximidades de seus limites é uma coisa simples que se repete onda a onda. Mas as coisas mais simples na natureza não se abordam sem as mesuras necessárias, sem que sejam preenchidas formas e formalidades, nem as coisas mais espessas, sem sofrer algum desgaste. Por isso é que o homem, e também contra essa imensidão que o abate, precipita-se às bordas ou à interseção das grandes coisas para defini-las. Pois a razão no centro do uniforme balança perigosamente e se rarefaz.

(Francis Ponge, 2000)

Para se ler
com olhos fechados.
Como se cada momento,
movimento fosse
a vida toda.

(Álvaro Andrade Garcia, 1986)

RESUMO

A noção de livro se expandiu e, da antiga guerrilha cultural com os meios massivos, como a televisão, a cultura digital promoveu uma adesão mais efetiva das telas como suportes para a escrita e para a leitura. A partir dessas práticas, pode-se afirmar que, de forma não muito pacífica, a literatura admitiu o trânsito entre o verbal e o não verbal, assim como no contexto das poéticas digitais a animação e o sonoro incorporam-se à linguagem criativa. Nesta tese, considerando-se as obras impressas e digitais de Álvaro Andrade Garcia, pretende-se investigar o impacto das escritas tecnológicas nos processos de leitura, bem como analisar de que modo o trabalho de releitura converteu-se numa estratégia criativa para o autor. Para desenvolvê-la, realizamos um estudo sobre as reconfigurações do livro e da leitura no contexto das transformações das tecnologias de comunicação impulsionadas pelo digital. Ao refletir sobre a produção poética do autor, buscamos analisar a relação entre suas obras impressas e digitais, através das quais percebemos que a releitura é uma das estratégias de composição de suas versões digitais. Nesse sentido, há um diálogo importante sobre os processos de criação, na medida em que o texto destinado ao livro impresso é apropriado e recombinado em novas tessituras textuais, constituindo-se uma forma de releitura e reescrita permanente da própria obra. A releitura é, portanto, também uma forma de traduzir os impositivos da mídia, manifestando a consciência crítica e estética das linguagens do poema. Ler, nesse contexto tecnológico, significa mais que traduzir as percepções do mundo que o texto literário nos oferece. Significa também apreender as linguagens dessa escrita sígnica instaurada pelo digital, através do qual o leitor ou interator intui o mundo proporcionado pelo poeta. É uma leitura a contrapelo das línguas e fruir no fluxo das linguagens. Essa percepção se evidencia ao longo deste estudo em que foram ainda analisadas as questões referentes à estrutura e autoria do texto e ao uso do software Managana nos processos de remediação dos seus livros do formato impresso para o digital. Para além da leitura dos próprios textos de Álvaro Andrade Garcia, discutimos as questões dos livros e da leitura com apoio dos referenciais teóricos de Michel Melot (2012), Robert Scholes (1989), Roger Chartier (1996, 1999, 2004, 2006, 2008, 2010) e Umberto Eco (1994, 1996, 2005, 2008), bem como, para delineamento do digital e das implicações semióticas da leitura, textos de Alckmar Luiz dos Santos (2003), Bolter e Grusin (2000), Henry Jenkis (2013), Katherine Hayles (2006, 2009), Lucia Santaella (2001, 2007, 2010, 2012), Marjorie Perloff (2006, 2013), Pedro Barbosa (1996) e Rui Torres (2004, 2013). A tese tem o objetivo central de discutir o processo de leitura/releitura a partir dos processos observados na própria obra de Garcia, no entanto, é possível contribuir com essa análise para uma reflexão sobre a leitura no digital, bem como para a problematização do livro neste contexto.

Palavras-chave: Livro; Literatura digital; Leitura; Releitura; Álvaro Andrade Garcia.

ABSTRACT

The notion of book expanded and, from the old cultural guerrilla with mass media such as television, digital culture promoted a more effective adhesion of screens as supports for writing and reading. From these practices, it is possible to affirm that, in a not very peaceful way, literature admitted the transit between the verbal and the non-verbal, as well as in the context of digital poetics, animation and sound are incorporated into creative language. In this thesis, considering the printed and digital works of Álvaro Andrade Garcia, we intend to investigate the impact of technological writings on reading processes, as well as to analyze how the work of rereading has become a creative strategy for the author. To develop the research, we carried out a study on the reconfigurations of the book and reading in the context of the transformations of communication technologies driven by the digital environment. When reflecting on the author's poetic production, we seek to analyze the relationship between his printed and digital works, through which we perceive that the rereading is one of the strategies for composition of his digital versions. In this sense, there is an important dialogue about the creation processes, insofar as the text destined for the printed book is appropriated and recombined in new textual textures, constituting a form of permanent rereading and rewriting of the work itself. The rereading is, therefore, also a way of translating the impositions of the media, manifesting the critical and aesthetic awareness of the poem's languages. Reading, in this technological context, means more than translating the perceptions of the world that the literary text offers us. It also means apprehending the languages of this sign writing established by the digital, through which the reader or interactor intuits the world provided by the poet. It is a reading against the grain of languages and enjoying the flow of languages. This perception is evident throughout this study, in which the issues related to the structure and authorship of the text and the use of the Managana software in the processes of remediation of its books from printed to digital format were also analyzed. In addition to reading Álvaro Andrade Garcia's own texts, we discuss the issues of books and reading with the support from the theoretical references of Michel Melot (2012), Robert Scholes (1989), Roger Chartier (1996, 1999, 2004, 2006, 2008, 2010) and Umberto Eco (1994, 1996, 2005, 2008), as well as, to delineate the digital and the semiotic implications of reading, texts by Alckmar Luiz dos Santos (2003), Bolter and Grusin (2000), Henry Jenkis (2013), Katherine Hayles (2006, 2009), Lucia Santaella (2001, 2007, 2010, 2012), Marjorie Perloff (2006, 2013), Pedro Barbosa (1996) and Rui Torres (2004, 2013). The thesis has the central objective of discussing the process of reading/rereading process from the processes observed in Garcia's own work, however, it is possible to contribute with this analysis to a reflection on reading in digital support, as well as to the problematization of the book in this context.

Keywords: Book; Digital Literature; Reading; Rereading; Alvaro Andrade Garcia.

RESUMEN

La noción de libro se expandió y, desde la vieja guerrilla cultural con medios masivos como la televisión, la cultura digital promovió una adhesión más efectiva de las pantallas como soportes para la escritura y la lectura. A partir de estas prácticas se puede decir que, no muy pacíficamente, la literatura ha admitido el tránsito entre lo verbal y lo no verbal, así como en el contexto de la poética digital, la animación y el sonido se incorporan al lenguaje creativo. En esta tesis, considerando la obra impresa y digital de Álvaro Andrade García, se pretende discutir el impacto de estos escritos tecnológicos en los procesos de lectura, así como comprender cómo el trabajo de relectura se ha convertido en una estrategia creativa para el autor. Para desarrollarlo, realizamos un estudio sobre las reconfiguraciones del libro y la lectura en el contexto de las transformaciones en las tecnologías de la comunicación impulsadas por lo digital. Al reflexionar sobre la producción poética del autor, buscamos analizar la relación entre su obra impresa y digital, a través de la cual nos damos cuenta de que la relectura es una de las estrategias para componer sus versiones digitales. En este sentido, existe un diálogo importante sobre los procesos de creación, ya que el texto destinado al libro impreso se apropia y recombina en nuevas texturas textuales, constituyendo una forma de relectura y reescritura permanente de la propia obra. La relectura es, por tanto, también una forma de traducir las imposiciones mediáticas, expresando la conciencia crítica y estética de los lenguajes del poema. Leer, en este contexto tecnológico, significa más que traducir las percepciones del mundo que nos ofrece el texto literario. Significa también aprehender los lenguajes de esta escritura de signos establecidos por lo digital, a través de los cuales el lector o interactor intuye el mundo proporcionado por el poeta. Es una lectura a contrapelo de los idiomas y disfrutar del fluir de los idiomas. Esta percepción es evidente a lo largo de este estudio, en el que también se analizaron cuestiones relativas a la estructura y autoría del texto y el uso del software Managana en los procesos de remediación de sus libros impresos a digitales. Además de leer los propios textos de Álvaro Andrade García, discutimos los temas del libro y la lectura con el apoyo de referencias teóricas de Michel Melot (2012), Robert Scholes (1989), Roger Chartier (1996, 1999, 2004, 2006, 2008, 2010) y Umberto Eco (1994, 1996, 2005, 2008), así como, para esbozar las implicaciones digitales y semióticas de la lectura, textos de Alckmar Luiz dos Santos (2003), Bolter y Grusin (2000), Henry Jenkis (2013), Katherine Hayles (2006, 2009), Lucia Santaella (2001, 2007, 2010, 2012), Marjorie Perloff (2006, 2013), Pedro Barbosa (1996) y Rui Torres (2004, 2013). La tesis tiene como objetivo central discutir el proceso de lectura / relectura a partir de los procesos observados en el propio trabajo de García, sin embargo, es posible contribuir con este análisis a una reflexión sobre la lectura digital, así como a la problematización del libro en este contexto.

Palabras clave: Libro; Literatura digital; Lectura; Releyendo; Álvaro Andrade García.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Print da capa/tela de *Grão* (2012) 43

Figura 2 – Print da tela-poema "a criação do universo", *Grão* (2012) 43

Figura 3 – Capa de *O beijo que virou poesia* (1984) 44

Figura 4 – Ilustração de *O beijo que virou poesia* (1984) 45

Figura 5 – Capa de *Fogo* impresso (2002) 46

Figura 6 – Capa de *Fogo* digital (2011) 47

Figura 7 – Capa de *Fogo* digital (2013) 47

Figura 8 – Print da tela inicial de *Poemas de brinquedo* digital (2016) 48

Figura 9 – Capa e contracapa de *Poemas de brinquedo* impresso (2016) 49

Figura 10 – Print dos ideogramas da última tela de *Grão* (2012) 59

Figura 11– Capa de *Porta-retratos* (1989) 66

Figura 12 – Poema I em *O beijo que virou poesia* (1984) 72

Figura 13 – Poema I em *Fogo* (2002) 73

Figura 14 – Print de um poema condensado de *Fogo* digital (2011) 74

Figura 15 – Print da camada palimpséstica do poema 3/20 de *Fogo* digital (2011) 74

Figura 16 – Print do poema I em *Fogo* digital (2013) 75

Figura 17 – Print do poema-rascunho da versão original de *O beijo que virou poesia* (1984) 75

Figura 18 – Capa de *Librare* impresso (1986) 77

Figura 19 – Capa de *Librare* digital (2002) 78

Figura 20 – Capa final de *Librare* digital (2002) 78

Figura 21 – Print da tela do poema 1/6 de *Librare* digital (2002) 79

Figura 22 – Poema "só de correr os olhos" em *O verão dentro do peito* (1997) 80

Figura 23 – Frente do cartão-poema de *Poemas de brinquedo* impresso (2016) 81

Figura 24 – Verso do cartão-poema de *Poemas de brinquedo* impresso (2016) 81

Figura 25 – Poema "só de correr os olhos" em *Poemas de brinquedo* digital (2016) ... 81

Figura 26 – Capa de *Álvaro* (2002) 103

Figura 27 – Capa do livro *Improviso para teclado e flauta* (1987) 104

Figura 28 – Capa do livro *Monodias* (1988) 104

Figura 29 – Prints das telas do videopoema *Pepsi Machine* (1991) 107

Figura 30 – Capa de *Operação Caimán* (1989) 110

Figura 31 – Capa de *O sertão e a cidade* (2007) 112

Figura 32 – Poema sem título em *Monódias* (1988).....113

Figura 33 – Frente do cartão-poema "palavras gêmeas univitelinas" (2016) 117

Figura 34 – Verso do cartão-poema "palavras gêmeas univitelinas" (2016) 117

Figura 35 – Capa de *Viagem com o Rio São Francisco* (1987) 119

Figura 36 – Frente do cartão-poema "o rio" (2016) 120

Figura 37 – Verso do cartão-poema "o rio" (2016) 121

Figura 38 – Capa de *Messias de 1 homem só* (2007) 137

Figura 39 – Imagem da caixa do pen-book *Grão* (2012) 141

Figura 40 – Print do poema condensado na versão digital de *Fogo* (2011).....147

Figura 41 – Print do poema de *O beijo que virou poesia* na versão digital de *Fogo* (2011) 147

Figura 42 – Print do poema condensado na versão digital de *Fogo* (2013).....149

Figura 43 – Print do poema-rascunho da versão original de *O beijo que virou poesia* (1984) 149

Figura 44 – Print do poema de *Librare* impresso (1986).....150

Figura 45 – Print do poema de *Librare* digital (2002).....150

Figura 46 – Capa e cartões de *Poemas de brinquedo* impresso (2016).....156

Figura 47 – Comandos de acesso aos posts do blog no ateliê Ciclope.....175

Figura 48 – Comandos de acesso aos posts do blog no ateliê Ciclope 176

Figura 49 – Versão lite do sítio de imaginação 176

Figura 50 – Tela de apresentação do software Managana 179

Figura 51 – Comandos do software Managana 181

Figura 52 – Editor do Managana 182

Figura 53 – Menu do Sitio de Imaginação 184

Figura 54 – Blog Poemário 190

Figura 55 – Página de descrição de funcionamento do Poemário 191

Figura 56 – Editor do Managana 203

Figura 57 – Primeiros esboços da HQ em papel 204

Figura 58 – 1° teste de edição no Managana, ordem da sequência 1 e 2 205

Figura 59 – 1° teste de edição no Managana, ordem da sequência 3 e 4 205

Figura 60 – HQ digital apresentada para a turma produzida no software Managana....207

Figura 61 – Teste 1: sequência feita no HQ LAB, título “Enquadramos o Jabuti”.....208

Figura 62 – Teste 2: HQ numa única prancha, título “HQs no Jabuti” 209

Figura 63 – HQ-GIF: “Nico Nerd Editor em: Enquadraram o Jabuti” 213

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

CEFET-MG	Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais
ELO	*Electronic Literature Organization*
Posling	Pós-Graduação em Estudos de Linguagens
OuLiPo	*Ouvroir de Littérature Potentielle*
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 17

1. O LIVRO E A LEITURA: TRAVESSIAS ENTRECORTADAS PELA TECNOLOGIA 34

1.1 Um conceito no tempo: o livro e suas metamorfoses 35

1.2 LivrE: a concepção de livro de Álvaro Andrade Garcia 41

1.3 Dos pergaminhos às telas: as práticas de leitura em diferentes extensões e complexidades 50

1.4 Releitura: os procedimentos de recriação digital na obra de Álvaro Andrade Garcia 63

2. A POESIA ANACRÔNICA DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA EM MEIO ÀS MUTAÇÕES DA LITERATURA 84

2.1 A reconfiguração da literatura: novas possibilidades de criação e veiculação de obras poéticas 85

2.1.1 A poesia digital: experimentações tecnológicas e interseção com outras linguagens 91

2.2 Álvaro Andrade Garcia: a trajetória multifacetada de um poeta contemporâneo 102

2.3 O anacronismo na releitura da obra poética de Álvaro Andrade Garcia 122

3. OS PROCESSOS CRIATIVOS NA RELEITURA DA OBRA POÉTICA DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA 126

3.1 Os processos criativos de Álvaro Andrade Garcia 127

3.1.1 A imaginação digital: um processo mental compartilhado e construído em rede digital e humana 127

3.1.2 O conceito de origem como ideia de criação 135

3.1.3 A estruturação textual, visual e artística nos processos de convergência e remediação dos livros do formato impresso para o digital de Álvaro Andrade Garcia 142

3.1.4 Hibridismo e publicação transmídia: a era dos produtos disponíveis em vários formatos e plataformas 153
3.2 A importância da tipografia nas produções impressa e digital de Álvaro Andrade Garcia 158

4. CICLOPE.ART, O ESPAÇO DA RELEITURA E DA IMAGINAÇÃO DIGITAL NOS PROCESSOS DE PROGRAMAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA 170
4.1 Ciclope.art: um ateliê de arte e publicação digital 171
4.2 Managana: um software para criação e exibição de conteúdo digital interativo.....177
4.2.1 A questão da autoria 185
4.2.2 Efemeridade e obsolescência no contexto literário digital: memória versus esquecimento 193
4.3 HQ-GIF "Nico Nerd Editor": um objeto produzido no Managana 200

5. *LIBRARE*: UMA OBRA ABERTA ÀS POSSIBILIDADES 216
5.1 O passo a passo: uma concepção de obra nasce 217
5.2 O resultado: uma releitura da obra 221
5.3 Algumas notas: os horizontes estão abertos às contínuas perspectivas 240

CONSIDERAÇÕES FINAIS 244

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 251

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMPLEMENTARES 259

INTRODUÇÃO

> Vivemos uma época onde as fronteiras conhecidas estão sendo desfeitas, os contornos estão borrados e novos limites ainda não estão definidos (GARCIA, 2014, s.p.).

A tecnologia está presente em quase tudo e, muitas vezes, modifica a nossa forma de viver e de nos comunicarmos uns com os outros. Na epígrafe acima, ao afirmar que as tecnologias impulsionam o surgimento de novos contornos entre as fronteiras políticas, artísticas e literárias, Álvaro Andrade Garcia aponta um cenário de expansões e vertiginosas mudanças do objeto cultural no âmbito das acelerações tecnológicas, o que consequentemente exige novas definições e/ou revisões, inclusive de posturas de como lidar com todas essas transformações.

Na esfera da arte e da literatura também a tecnologia há muito vem transformando os instrumentos que influem na nossa percepção de mundo e de nós mesmos. Assim como o computador, diversos outros inventos tecnológicos trouxeram a possibilidade do aparecimento e da potencialização de novas formas de aplicação da criatividade humana. Segundo Schmidt (1996), citado por Müller (2012, p. 39), "da escrita ao computador, cada mudança midiático-tecnológica levou, na História, a uma incontornável modificação da comunicação e da compreensão da realidade". O livro, a leitura, a literatura e a poesia como suportes e dispositivos da comunicação também passaram por diversas transformações. Assim sendo, não podemos fechar os olhos diante das mudanças provocadas pelo advento da tecnologia. É preciso recompor as mensagens, ora fragmentadas, para "retramar" o texto e narrar essa história.

O livro enquanto objeto de inesgotável riqueza mudou muito até chegar a esse modelo atual. Durante muito tempo foi considerado como um objeto mítico e raro que detinha os saberes da humanidade. Com o advento da Revolução Industrial, o livro tornou-se produto de consumo. Difundido pelas universidades passou a ser cultuado como objeto do saber. Parafraseando Michel Melot (2012), assim como o pensamento crítico e dialético, matriz do pensamento ocidental, o livro, desde a sua origem, demonstrou as mesmas faculdades de adaptação, ao atravessar sistemas de pensamentos contraditórios, ao renascer de forma vigorosa no século XVI, ao resistir ao século XVIII, ao sobreviver à perseguição nazista no século XX e também às guerras mais recentes que ocorreram, por exemplo, na Bósnia e no Iraque (em que as bibliotecas nacionais foram destruídas) e ao se expandir por todos os continentes.

Assim como o livro, as representações da leitura são frequentes desde a Antiguidade. Na Idade Média, os manuscritos bíblicos eram representados através do códice. Prova disso é que, na Anunciação, a Virgem Maria é representada segurando um livro, mesmo que, provavelmente, ela não soubesse ler. Também, no mundo cristão o livro foi idealizado como demonstração de posse e ficava exposto na estante como os outros objetos da decoração. Muitas vezes nem era lido. Confidencial e secreto, o livro contém fórmulas e encerra em si mesmo seu princípio ativo: ele revela o que esconde. Possui poderes e, talvez fosse por isso que na Idade Média, quem o possuísse era considerado portador de poderes sagrados. Como símbolo da ciência e da razão, no Iluminismo, o livro representava o conhecimento e era tido como um atributo obrigatório, cujas páginas carregavam a Verdade que mantinha a tradição.

Atualmente, o livro apresenta-se sob diversas formas e continua contando histórias, apresentando as crenças e divulgando as culturas de diversos povos. Objeto orgânico, perecível, combustível e até mesmo comestível, o livro chega ao computador e passa a "falar" e a ser lido não apenas com os olhos, mas também através dos dedos ao ser experimentado e manipulado. Nesse sentido, Michel Melot nos adverte que "as novas práticas da oralidade e do computador, assim como o estudo das civilizações sem escrita, têm abalado a certeza que nos deixara o livro de ser um meio onisciente tanto quanto inocente" (MELOT, 2012, p. 177). Ou seja, o novo formato do livro abala estruturas, dimensões e paradigmas antes fixados porque, devido às diversas transformações ocorridas, agora também pode ser moldado, esculpido e até executado por meio de softwares programados.

Se para Kant (1995, p. 134), o livro era tanto um produto material, quanto um discurso, com o advento do livro digital, diversas mudanças ocorreram fazendo com que a forma e o conteúdo do livro pudessem ser separados. Hoje, todo o processo de produção de um livro é digital, da "imaginação" à edição. O mesmo programa de computador que produz o livro impresso também faz a sua conversão para o digital. Nessa lógica, foram ressignificadas as qualidades de materialidade, rigidez e unidirecionalidade para o livro impresso e, para o livro digital, as qualidades de imaterialidade, flexibilidade e interatividade. O livro se reinventou. Logo, "pensar a literatura no século XXI é discutir a apresentação de caminhos renovadores e de novas orientações que se colocam diante das artes" (SILVA, 2011, p. 223), bem como as transformações que ocorrem desde a etapa dos processos de criação da obra pelo autor até a recepção do leitor.

Do rolo ao códex, o livro chegou à fase digital. Neste contexto permeado pelas novas tecnologias, técnicas, processos e ferramentas, a literatura está passando por uma remodelagem das formas literárias, tanto temporal quanto espacial e, por isso, não se deve, ainda, trabalhar com classificações definidas e tipologias fechadas. No entanto, para se entender essa questão, nesta pesquisa foi necessário rever a história do livro e da leitura, bem como os processos de reconfiguração, remediação e hibridização de obras dos formatos impressos para o digital (e vice-versa), para analisar o processo de (re)leitura da obra poética de Álvaro Andrade Garcia.

A história do livro está atrelada à história da leitura. E, assim como o conceito de livro, a concepção e a forma de ler e escrever também mudaram. A leitura silenciosa existia desde a Idade Média, mas foi com o códice, cujo formato permitia a articulação das partes sem perder a noção do todo e, consequentemente, a apropriação privativa e a sua prática, que ela se desenvolveu e ampliou seu espaço. A partir desse momento, de acordo com Michel Melot, "o livro fundou a ideia de um pensamento objetivo, inalterado e singular e elegeu a leitura silenciosa, distanciando, desde então, a língua falada da língua escrita" (MELOT, 2012, p. 65). A leitura, que antes era feita de forma oral e coletivamente, tornou-se individual e foi aos poucos dando lugar à visão, à ausência do locutor e ao isolamento e independência do leitor. Isso porque, a leitura silenciosa podia ser feita no tempo escolhido por ele para se dedicar à apropriação do texto e ao sentido que determinou a sua escrita, possibilitando-lhe articular os conhecimentos adquiridos em outras leituras para construir um novo percurso escrito e inscrito nas linhas que se estão a percorrer, decifrando, decifrando-se, numa fonte de conhecimento de si próprio e do mundo.

Partindo das conquistas medievais da leitura silenciosa e visual, perpassando pelo furor de ler, propor, confrontar e argumentar ideias e opiniões que transformaram o leitor no indivíduo crítico no século das Luzes, chegamos aos dias atuais em que a leitura conquista os meios populares, as mulheres e as crianças, dentro ou fora da escola, tornando-se um exercício reflexivo e comum na navegação pelos hipertextos[1]. Permeados de nós, os textos se tornaram documentos compostos com a presença de elementos diversos das mídias que trazem informações contidas nos fluxos imagéticos que se constituem no aplicativo e nas suas relações com o público.

[1] Gerárd Genette chama de hipertexto todo texto derivado de um texto anterior por transformação simples ou por transformação indireta: diremos imitação (GENETTE, 2010, p. 22).

No entanto, embora as práticas de composição continuem a evoluir em um ritmo acelerado, no meio eletrônico a leitura ainda é feita da mesma forma que no meio impresso, podendo modificar e variar conforme o ritmo e a velocidade de navegação de cada leitor. Grosso modo, os diferentes paradigmas de leitura continuam confluindo e o que hoje poderíamos chamar de leitura eletrônica ainda se desenvolve, mesmo parcialmente, segundo hábitos e preceitos aprendidos e apreendidos com as práticas trazidas do meio impresso. A diferença está no deslocamento do leitor de link a link, visto que a leitura no meio eletrônico remete constantemente ao processo de avançar, retornar e retomar seguidas vezes, embrenhando-se nas entrelinhas dos significantes verbais e nos espaços que as linguagens de programação deixam (propositadamente ou não) no texto.

A partir do exposto temos que, ao longo das histórias do livro e da leitura, o público leitor mudou. Logo, o autor precisa acompanhar essas transformações para saber quem são seus (novos) leitores e o que é necessário fazer para atraí-los. Como um autor que transita tanto no meio impresso quanto no meio digital, Álvaro Andrade Garcia escreveu diversos artigos sobre esse tema visando conhecer o seu leitor (real e potencial). E, enquanto leitor de si mesmo, ele também fez diversos questionamentos revelados em entrevistas acerca de seus livros, o que o levou a realizar suas releituras, como mostraremos no decorrer desta tese.

As transformações do livro e as mudanças no modo de ler modificaram o contexto literário e o mercado editorial que passou a produzir livros nos formatos impresso e digital. Desde então, cada segmento tem buscado atrair seus leitores de acordo com as particularidades de cada meio. O impresso, por exemplo, oferece ao leitor a possibilidade do manuseio, do contato e da posse do objeto livro. Já "a literatura eletrônica convida o leitor a entrar em um mundo imaginário de topologias complexas que constantemente se renovam a cada movimento e a cada mudança de orientação espacial" (HAYLES, 2009, p. 29). A autora também ressalta que, com seus efeitos intensificados e pelos diversos conhecimentos que mobiliza e pelas conexões que forja, a literatura eletrônica chama atenção para o processo de criação ao reforçar o envolvimento do leitor com a narrativa, revalorizando, portanto, o seu papel. Ou seja, o meio digital traz uma proposta de criação e leitura que passa por uma multiplicidade de mídias – elementos visuais, sonoros e textuais – e propõe ao leitor um modo de ler em que ele deve conceber a materialidade da obra, decifrar o objeto para ler, entender o processo que se dispõe diante dele e, em algumas vezes, interagir com a obra.

Decerto, as obras digitais utilizam tecnologias que contêm som, texto, imagem e vídeo, simultaneamente, características que fazem com que o leitor seja mais ativo e fique mais atento para ler, ver, ouvir e até tocar a obra. Logo, devido à obra digital ser diferente da impressa em diversos aspectos, o leitor atual também tem que fazer várias considerações acerca do que está sendo proposto pelo autor, visto que, algumas obras incitam-no a uma relação mais interativa, outras possibilitam uma leitura menos interpretativa e várias exploram exaustivamente os recursos da máquina computacional, como o movimento e o som.

Mas, seja no impresso ou no digital, é preciso que haja rigor para que a leitura se realize de forma crítica. Nesse sentido, Robert Scholes (1989) postula o rigor como um protocolo de leitura, pois admite estar convencido de que sem rigor, como princípio impulsionador da obra, a leitura não pode ser feita e interpretada criticamente pelo leitor. Scholes ainda complementa que cada leitor deve construir/elaborar os seus protocolos de leitura para fazer as interpretações e as críticas acerca do texto que se está lendo ou que será lido.

De acordo com o escritor Umberto Eco (2005), o livro é função e, mesmo havendo variações em torno do objeto livro, ele permanecerá sendo o suporte da leitura. Nesse sentido, de acordo com o seu conceito de "abertura estética da obra", um livro se materializa por meio da leitura, na qual os signos se contextualizam, redimensionando, atualizando e, possivelmente, expandindo a visão de mundo do leitor. Para o autor, toda e qualquer obra aberta é incompleta, está em movimento e pressupõe a colaboração do leitor para dar-lhe sentido (ECO, 2005). Isso significa que, toda e qualquer obra aberta deve ter como proposta um campo de possibilidades interpretativas, de maneira a induzir o leitor a uma série de leituras sempre variáveis. Para Eco, há dois tipos de leitor: o empírico e o modelo. Neste estudo, é o leitor-modelo que nos interessa, posto que é para ele que o autor constrói e move o texto e que, com sua leitura crítica diante do universo das formas perceptíveis e das operações interpretativas, completará a obra literária e dará sentido à criação do autor, gerando assim novas perspectivas e informações mais amplas acerca da obra. Esse processo proclama a dissolução das fronteiras entre autor e leitor, posto que torna importantes tanto quem concebe a obra quanto quem a lê.

Ainda segundo Umberto Eco, em uma obra aberta o autor constrói e move o texto de acordo com o seu leitor-modelo, possibilitando, de alguma forma, que ele consiga interpretá-lo. Assim, por exemplo, há textos claramente dirigidos a crianças, a

mulheres, a médicos, a professores etc. Isso porque, quando o texto é direcionado ao leitor não postulado a obra torna-se ilegível. O texto aberto, portanto, é aquele em que o autor decide até que ponto deve controlar a cooperação do leitor, para onde essa é dirigida e deve abrir-se para inúmeras possibilidades interpretativas. Nesta tese, os conceitos de Eco foram usados para interpretar as concepções de leitura do autor pesquisado, para entender a maneira como ele usa e amplia o universo do discurso, criando outros espaços que se modificam de acordo com as conexões que se estabelecem, se integram e se relacionam num movimento dialógico mediante a atividade de leitura.

É importante destacar que o meu interesse pelas questões que envolvem os processos criativos e recepção de obras digitais surgiu no Mestrado em Estudos de Linguagens (2013-2015), mas foi durante a disciplina isolada "Edição e difusão de poesia em multiplataformas" ofertada pelo professor Rogério Barbosa da Silva que esse interesse tornou-se ainda mais latente, motivado pelo desenvolvimento do projeto Poemaps[2], iniciado a partir da criação de um grupo de discussão sobre poesia no Facebook pelos alunos da disciplina, onde eram publicados poemas, vídeos e imagens com temas relacionados às ruas, avenidas e monumentos da cidade de Belo Horizonte. Logo, esse labirinto de hipertextos tornou-se uma plataforma de publicação e circulação de poesias georreferenciadas. Cabe ressaltar ainda que, esse projeto teve diversas fases e cada uma delas foi importante para o meu enfoque nas questões que envolvem a literatura eletrônica, os autores e os processos criativos que constituem a obra digital.

Também foi durante essa disciplina que conheci o trabalho de Álvaro Andrade Garcia – pioneiro na utilização de recursos tecnológicos na produção de poesia – e passei a acompanhar as suas produções impressa e digital. Autor, poeta, artista digital, escritor, roteirista e diretor de produções audiovisuais e multimídia mineiro, ele possui uma trajetória multifacetada e bem avaliada pela crítica literária. Escreveu para o segundo caderno do *Estado de Minas* e do *Correio Braziliense*, para o caderno Ideias do *Jornal do Brasil* e para o caderno Engenho e Arte do jornal *O Tempo*. Tem poemas publicados na revista *34 Letras* e no *Suplemento Literário de Minas Gerais*. Participou da antologia *Taquicardias*, da *Temporada de Poesia*, da *Poesia Orbital* e do jornal *Dezfaces*, onde circulou um enorme volume de poetas, permitindo assim a ampliação

[2] Projeto de pesquisa do programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens do CEFET/MG. Ver < http://www.poemaps.org/>.

das fronteiras da poesia digital. Apresentou-se em vários seminários e congressos no Brasil e na Europa. E, em 2017, foi um dos escritores finalistas do Prêmio Jabuti, na categoria Infantil Digital, com *Poemas de brinquedo*. Enquanto editor, publicou livros de outros autores, como Nicoleta Padovani (*País*, 1990), Rodolfo Magalhães (*Brancas horas*, 1991) e Guilherme Mansur (*Os sete fôlegos*, 1992).

Em 1987, Álvaro Andrade Garcia iniciou a sua trajetória de escritor digital e logo tornou-se roteirista e diretor de audiovisual e multimídia, produzindo um grande número de títulos publicados em CD ROMs, DVDs, sites de internet exibidos em televisão e em rádio, cartazes em ônibus e livros impressos. Nesse período, empenhado em tecer um raciocínio que acompanhasse o surgimento de uma nova forma de expressão, suportada pelos meios digitais e mais especificamente por uma nova forma de arte que se apropriasse dessa nova matriz tecnológica e comunicativa, Álvaro Andrade Garcia também participou da Oficina Literária Informatizada com Delfim Afonso Júnior, Mário Flecha e Roberto Barros de Carvalho. Com habilidades e conhecimentos semióticos e tecnológicos, eles lançaram o videopoema *Quarteto de Sopros* (1987) e o homônimo livro impresso composto por quatro livros de poesias (*Improviso para teclado e flauta, Planetário de Eros, Pequeno Sertão Estival e Estações de Lúcio*) acondicionados em uma embalagem projetada pelo artista plástico Paulo Schmidt. Cada autor produziu seu instrumento-livro com duração de 10 minutos que foram exibidos em várias mostras literárias em Belo Horizonte, São Paulo e Rio de Janeiro. Na perspectiva de ampliar o público da poesia digital, os quatro autores ainda falaram de poesia e fizeram audiopoemas na rádio Alvorada – projeto Vale Poesia – e também fizeram poemas-cartazes e distribuíram material poético nos ônibus, o que hoje se chama Jornal do Ônibus. Além de produzirem um jornal em editoração eletrônica e terem editado os seus livros impressos e de outros poetas, juntos, ainda escreveram crônicas e contos numa coluna no jornal *Estado de Minas*.

Álvaro Andrade Garcia produziu inúmeras videopoesias durante a década de 1990. Com a potencialização do computador como um dos principais meios de comunicação pessoal, de leitura e escrita, de visualizações de filmes e de audição de músicas, em 1992, criou a produtora – Ateliê Ciclope –, que se tornou uma das três primeiras produtoras de multimídia do Brasil e a primeira empresa de Minas Gerais a fazer um CD-ROM. Seu poema *O buda da palavra* participou da instalação *Bunker Poético*, de Harald Szeemann, na 49ª Bienal de Veneza, em 2001, e a sua instalação audiovisual interativa *Sertão de Minas* foi exibida em Brasília e no Rio de Janeiro, entre

2005 e 2007, e, em Belo Horizonte, foi exibida durante quatro anos no Espaço do Conhecimento UFMG. Produziu, ainda, a obra audiovisual transmídia *Sertão Vivo*, o declame poético *O Gesto da Palavra* e o app *Sarriá*. Participou de *Palavrador* e *Liberdade*, obras coletivas em 3D que utilizam metodologia transdisciplinar, conteúdo de arte visual, científica, literária, filosófica e procedimentos computacionais para produzir uma interface[3] interativa, dinâmica e poética. E em 2017, participou em conjunto com outros artistas da exposição #arteliBeRdade, onde expôs o videopoema *Liberdade*, projetado na fachada digital do Espaço do Conhecimento UFMG na Praça da Liberdade, em Belo Horizonte. Este projeto incluiu a produção de *#Arteliberdade* – livro de artista eletrônico em formato PDF composto pelos poemas que foram exibidos durante a exposição.

É autor de quinze livros publicados, sendo *Fogo* (1984, 2002, 2011, 2013), *Librare* (1986), *Improviso para teclado e flauta* (1987), *Viagem com o Rio São Francisco* (1987), *Monódias* (1988), *Visagens* (1988, 1998), *Faculdade dos sensos* (1994), *O verão dentro do peito* (1997), *Álvaro* (2002), *Messias de 1 homem só* (2007), *Grão* (2012) e *Poemas de brinquedo* (2016) livros de poesia; enquanto *Operação Caimán* (1989)*, Ana* (1994) e *O sertão e a cidade* (2007) são livros de prosa, ficção e ensaio. Em coautoria com Lucas Junqueira, criou a obra-software Managana, usada para produzir, além de livros e poesia digitais, obras sobre cultura digital e educação, museus eletrônicos e web documentários publicadas no Sítio da Imaginação. Álvaro Andrade Garcia também produziu o site de poesia www.sitio.art.br, os sites de conteúdo cultural multimídia www.cidadeshistoricas.art.br e www.sertoes.art.br, o site de conteúdo cultural multimídia do Museu de Arte da Pampulha (1996 a 2003) e os sites Santuários Ecológicos de Fortaleza e do Espaço Israel Pinheiro de Brasília. Sua produção criativa e crítica pode ser acessada através do sítio Ciclope.art, no endereço http://www.ciclope.com.br/.

Criador do conceito de imaginação digital, Álvaro Andrade Garcia discute suas pesquisas de linguagem como poeta e escritor no Brasil e no exterior, como fez na conferência da ELO'17 – *Eletronic Literature Organi*zation – em Lisboa, quando expôs sobre os desafios de se fazer publicações transmídia. Com uma produção criativa multidirecional voltada para a experimentação com os meios e com as linguagens de um

[3] Para Álvaro Andrade Garcia, a interface realiza operações de tradução, de estabelecimento de contato entre meios heterogêneos, funciona como operadora de passagem, visando permitir a comunicação entre um sistema informático e seus usuários humanos, através de dispositivos de entrada e saída.

modo geral, o autor transita entre os espaços do impresso e do digital afinando conceitos e técnicas. Sua comunicação traz um panorama da situação atual da leitura/escrita em novos meios (web, computadores, tablets, smartphones, tvs interativas, museus interativos e espaços públicos). Desde então, Álvaro Andrade Garcia escreve, publica e reflete sobre as interseções que se apresentam à produção poética contemporânea em meio digital com o uso da palavra e de dispositivos tecnológicos, assumindo-se como crítico e falando para além do objeto, para o próprio estado, pensamento poético e concepção de criação que orientam sua produção. Assim sendo, o autor lança mão de sua própria experiência, o que credibiliza ainda mais o seu argumento e a sua produção.

Atento às questões do contexto literário, a produção poética de Álvaro Andrade Garcia emergiu e evolui até os dias atuais, buscando atingir seu público-leitor nos campos do impresso e do digital. Continua produzindo poesias, videopoemas, poesias zen, multipoesias, instalações, trabalhos de animação de poemas em computador, projetos multimídia, sites e portais na internet. Também está envolvido com a criação de roteiros e direção de projetos de autoração de softwares complexos de multimídia para a exibição de textos, imagens e sons em portais interativos. Atualmente, está trabalhando na finalização do seu primeiro romance *O Coração de Outono*, na continuação da trilogia "AOM" e no projeto do curta-metragem interativo *O Ocidental*, baseado no poema homônimo *O Ocidental*, que também compõe a antologia de poesia contemporânea mineira *Entrelinhas, Entremontes* (2020).

Por todo o exposto, visando a possibilidade de percorrer as estratégias poéticas e procedimentos de escrita e (re)leitura presentes e constituintes da obra poética de Álvaro Andrade Garcia, iniciada no século XX, desde *Quarteto de sopros* (1987), e que se mantém ativa no século XXI, escolhi pesquisá-la. As leituras sobre o autor se estenderam por um longo período, pois também foi preciso ler sobre imaginação digital, convergência de mídias, remediação e transmidialidade, que são conceitos norteadores usados pelo poeta na criação e produção de seus livros impressos e digitais. Nessa fase, o modo como Álvaro Andrade Garcia utiliza o conceito de releitura e realiza esse processo em sua obra foi definido como tema desta pesquisa. Foi estabelecido ainda que as obras seriam estudadas em diálogo com as técnicas em que foram produzidas, considerando-se os aspectos de releitura e os referenciais teóricos e procedimentos técnicos utilizados pelo autor nos processos de remediação de sua obra impressa para o formato digital, aliados à materialidade dos meios em que as mesmas se configuram.

É importante evidenciar que o objetivo deste estudo não é retomar uma concepção cíclica ou mítica da história, em que os novos sentidos remeteriam sempre a processos e a objetos preexistentes; por outro lado, não se quer também propor uma concepção evolutiva em que a temporalidade, por si só, já traria novos sentidos e novas formas às obras. Antes, pretende-se entender as diferentes formas de ler as obras literárias e, ao mesmo tempo, de ler a temporalidade através delas. Assim, a consolidação passa a ser, concomitantemente, uma leitura da obra e uma releitura do tempo que nos deu essa mesma obra. Em consequência, é importante significar a maneira como diferentes estratos de um mesmo objeto são justapostos ao próprio processo de diacronização com que buscamos apreendê-lo.

Embora haja críticos literários que enfatizem que a releitura está ligada às artes visuais e marginalizem seu uso na literatura, cada vez mais autores, como Álvaro Andrade Garcia, têm realizado releituras e reescrito as suas obras. Nesta tese, para analisar os processos de releitura em *Fogo*, *Librare* e *Poemas de brinquedo* realizados pelo autor, foi utilizado o conceito de releitura como princípio de escrita infinita, de E. M. de Melo e Castro. Isso porque, de acordo com os pressupostos teóricos de Castro (2008), releitura é um processo de recriação que parte do original e resulta em uma nova obra passível de infinitas releituras, conforme descrito abaixo:

> a releitura toma um novo alento, no complexo mundo das tecnologias de geração e tratamento, quer do texto, quer das imagens visuais que, abrindo possibilidades de interatividade, anamorfose e, sobretudo, de hipertextualidade, nos propõem a possibilidade de reescritas sucessivas, recombinatórias e estocásticas, executadas através de geradores algorítmicos, requerendo infinitas releituras infinitas (CASTRO, 2008, p. 22).

Nessa perspectiva, o processo de releitura pode ser considerado como um dos principais fundamentos da criatividade poética contemporânea e tem por característica a inter-relação entre os textos dos inventores de formas e dos diluidores dessas formas. E, no contexto literário atual, em que o texto é móvel e pode ser deslocado, apropriado, ocultado e/ou transformado para diversos propósitos de um local para o outro, releitura é mais do que renovar e rever. É transcriar, redimensionar, reescrever uma obra, apresentando-a de uma nova forma em outra linguagem. Assim sendo, uma obra literária pode ser lida e relida de diferentes formas.

Durante o processo de criação da obra, Álvaro Andrade Garcia a lê pensando no modo como o público-leitor a leria. Após concluída, em alguns casos, ele a relê, reescrevendo-a de outra forma e reconfigurando-a em outros meios, conforme revelou-

me em conversa informal durante a troca de e-mails. Para o autor, a obra está sempre em mutação, podendo ser redimensionada e transformada durante o processo de reconfiguração de sua escrita, o que possibilita novas versões para os textos, outras mixagens que os transformam noutra coisa. Nesse sentido, entender o que é releitura para Álvaro Andrade Garcia foi fundamental para o desenvolvimento desta tese e para elucidar essa questão, as seguintes hipóteses foram testadas:

- Para Álvaro Andrade Garcia, releitura implica reescrever reconfigurando o texto-origem. Para isso, ele utiliza a combinação entre produção/publicação/reflexão para fazer as suas recriações poéticas. Ou seja, o autor produz e publica a obra. Após publicada, ele reflete sobre a produção, considerando os aspectos de recriação do próprio texto mediante a utilização dos recursos disponíveis no contexto de um ambiente multimídia.
- Ao dispor o texto de forma transtextual, Álvaro Andrade Garcia recria as suas obras usando a técnica palimpséstica, ou seja, ele reescreve uma nova versão em cima da primeira, reconfigurando a escrita, mas mantendo a base procedente.

A partir da leitura dos textos teóricos de Álvaro Andrade Garcia publicados ou republicados no site ciclope.art, de conversas informais por e-mail entre autor pesquisado e pesquisadora e, principalmente, da análise da sua obra poética, foi possível verificar os conceitos de leitura e escrita que constituem os processos criativos e a forma como se dá o processo de releitura na sua obra poética impressa e digital. Apesar de ser um dos autores de destaque no cenário literário brasileiro, ainda são escassos os estudos sobre a sua obra e os aspectos que a tornam tão complexa e, ao mesmo tempo, singular. Por isso, a escolha deste tema, além de ser atual, se deve ao fato de que a produção e a recepção de literatura digital ainda é um campo recente de conceitos e teorias. Portanto, pesquisar sobre os processos criativos e de releitura de Álvaro Andrade Garcia na transição de suas obras do impresso para o digital, além de justificar esta pesquisa, também visa ampliar essa discussão, sem pretensões de esgotar sentidos, mas de expandir ainda mais camadas da produção desse autor. Nesta tese também buscou-se identificar a concepção poética de Álvaro Andrade Garcia, as influências e as referências teóricas que fundamentam a sua produção. Para isso, foi feita a análise de todos os seus livros, impressos e digitais, além de suas videopoesias. As análises evidenciaram que o autor rompe padrões estabelecidos em busca de inovações para renovar a poesia, combinando técnicas e linguagens e suas funções criadoras.

Tendo em vista que a poesia de hoje busca visitar novos espaços e tempos, movimentar-se através da luz, dos pixels e dos códigos, existir em muitas mídias e ser publicada em diversos suportes, além de mesclar a tradição à inovação para ampliar o seu público leitor, em seu livro *A escrita*: há um futuro para a escrita?, Vilém Flusser afirma que, com a inserção dos meios digitais, a poesia expandiu-se para o contexto digital, e, desde então, percorre novos caminhos com a introdução de aparelhos e seus respectivos códigos e de imagens e suas funções criadoras, usando as tecnologias computacionais como ferramenta de interpretação dos signos para gerar novos signos e objetos híbridos, renovar e abrir novas possibilidades de significação (Cf. FLUSSER, 2010). Nessa perspectiva, António Risério corrobora ao afirmar que "a partir do momento em que a palavra, numa sociedade, já não é orgânica – isto é, a partir do momento em que o ser humano já não vive mais do reino da oralidade primária, estamos no universo da palavra tecnologizada, da tecnologia da escrita" (RISÉRIO apud MARQUES, 2004, p. 32). Suas palavras nos fazem entender os caminhos pretendidos pelos poetas com a exploração tipográfica e a espacialização do verso tão importantes para o movimento da reinvenção da escrita proposta pelos concretistas e experimentalistas e que também será de suma importância para o desenvolvimento da poesia digital, desde os meados dos anos de 1950.

Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia também afirma que "estamos em face de outros tipos de poesia impensáveis há poucos anos e cada vez mais, teremos novas formas de expressão e novos lugares para a literatura, que por sua vez vai se transformar e se recompor em combinações com outras formas de arte" (GARCIA, 2014, s.p.). Isso acontece porque a linguagem artística passou a ser utilizada com função poética e a linguagem tecnológica sofreu intervenção para produzir tecnopoesia, utilizando a materialização de acordo com a poética de cada poeta.

Embora exista assentamentos antes mesmo da síntese da comunicação de massa e da indústria cultural, atualmente, poesia e computador realizam um ato semiótico, em que ocorre um encontro entre a tradição da arte da palavra e a máquina que estoca e recupera dados e executa operações lógicas e matemáticas numa grande velocidade, mas que também oferece possibilidades de mediação, intervenção e transmutação, produzindo signos e significações - a poesia digital. Nesse amplo e diverso campo de atuação, o poeta tem-se valido de instrumentos que a técnica introduziu recentemente e passou a compor poemas com novos meios e técnicas, transformando o espaço

tradicional da composição do poema e do livro em poemas holográficos, interativos e de possibilidades sonoras que vemos hoje na poesia contemporânea.

A partir do exposto, é possível identificar no fluxo da poesia garciniana algumas aproximações com as correntes das poesias concreta, experimental e digital, visto que, em seus livros de poesia, Álvaro Andrade Garcia busca a inovação textual, dando à palavra ritmo e movimento, criando grafismos e usando softwares para expor imagens e sons. Esses aspectos renovam a linguagem e trazem para o campo literário inúmeras possibilidades de se fazer poesia e, por conseguinte, alteram o texto e o modo de leitura dos leitores. Como afirma Silva (2005, p. 18), na introdução de sua tese, "quando tudo nos parece sem rumo, é o poeta que glosa a realidade e, através deste ato, abre-nos uma porta para a esperança", para uma afirmação da utopia, visto que a poesia é um ato de resistência, um fazer contracorrente e crítico que escapa às convenções da norma. Nesse sentido, mesmo resistente, o poeta utiliza a informática para lidar com as novas modalidades de textos e também como um meio de inovação poética, pois não há dúvida de que estamos diante e em meio a uma remodelagem das formas literárias, tanto na criação quanto na leitura das obras. Logo, analisar como esses aspectos influenciam o modo de leitura dos poemas também é de suma importância para esta pesquisa.

É importante ressaltar que o desenvolvimento da tecnologia e o seu uso no campo literário passaram a fazer parte das reflexões dos poetas no que se refere às relações entre poesia, arte, ciência e tecnologia computacional, inclusive como tema de muitas poesias. Cientes de que a presença da tecnologia é quase inevitável, os poetas têm discutido sobre a sua influência, bem como os limites para o uso da técnica sem a conscientização de que a tecnologia não é neutra e o seu uso visa, muitas vezes, o poder e a eficiência, trazendo consequências nem sempre positivas.

O uso do computador, por exemplo, começa na área das exatas como ferramenta de cálculo, mas se torna uma ferramenta de trabalho para várias áreas e atualmente é também um instrumento de comunicação. Assim, lemos no próprio computador aquilo que foi produzido nele. E embora funcione como um dispositivo criador de complexidade e de processos em contínua metamorfose é o autor que articula as diversas ideias que inovam e se renovam constantemente para criar as obras nos campos da arte, da cultura e da literatura. Por conseguinte, se a explosão da técnica, da informação e da tecnologia revolucionam os diversos setores da vida em sociedade também é importante pensar na maneira como as novas tecnologias modificam as tecnologias existentes para lidar com a efemeridade tecnológica.

Nesse sentido, em seu livro *Filosofia da Tecnologia*, Alberto Cupani afirma que os problemas de ambiente, funcionais e de arquivamento são problemas da tecnologia que afetam o literário. Como nos alerta Cupani, "a existência de uma dada tecnologia não prova que seu funcionamento seja perfeito" (CUPANI, 2011, p. 177). Em outras palavras, isso significa que, a tecnologia também tem complexas falhas e gera muitas indagações acerca dos limites de uso das tecnologias, da diversificação de dispositivos e ambientes de publicação das obras digitais, da pluralidade e da expansão da produção poética na contemporaneidade. No campo literário digital, o arquivamento de dados e informações, a efemeridade, a validade, o funcionamento e a segurança de uso dos softwares utilizados para compor as obras podem ser citados como desafios que acometem a produção de obras digitais. Inclusive, essa questão também foi retratada nesta tese, por ser um tema recorrente nos artigos e ensaios escritos por Álvaro Andrade Garcia e por sua obra ter sido vitimada com a desativação do Flash, o que causou a inativação do Managana e, por conseguinte, o não funcionamento das obras do autor produzidas nesse software.

Outro aspecto que também foi tratado nesta pesquisa é a questão da interação do leitor, por ser um fator que influencia o modo de leitura e, em alguns casos, pode incidir na coautoria das obras. Por exemplo, ao clicar em um dos poemas de *Poemas de brinquedo* exposto na tela, o leitor vai, ao mesmo tempo, interagindo e assistindo à composição de um mosaico gráfico composto da reunião de diversos signos (formas, cores, silhuetas, letras, imagens e efeitos sonoros), o que altera a forma como ele lê o poema. Isso porque, ao tornar-se interativo, o ato da leitura envolve a participação do leitor na navegação ou mesmo na coautoria do texto final, mediante um processo simultâneo de escrita-leitura.

De acordo com Álvaro Andrade Garcia, para se produzir uma obra digital é necessária a participação de várias pessoas, inclusive do autor que planeja a obra, do editor e do programador que a organizam para ser publicada e também do leitor, que enquanto espectador, tem a possibilidade de intervir na obra. A questão reside nas características do software usado e se o mesmo permite a intervenção criativa dos seus utilizadores. Portanto, se as tecnologias propõem novas possibilidades inventivas, ao abrir caminho para novos gêneros criativos e ao estabelecer relações híbridas entre as artes da escrita e as artes plásticas das formas, dos sons e das cores, bem como do processo de produção e autoria das obras, o leitor, assim como o programador e o

design, tem a oportunidade de interagir com a obra e até de participar dela, enquanto coautor, sendo reconhecido e legitimado pelo mercado editorial.

Álvaro Andrade Garcia também traz à tona outra questão que permeia este estudo: a criação, a programação e a edição de software. Para ele, de acordo com os seus princípios conceituais, "o software é a obra, integrando interatividades, interfaces de entrada e saída sensorial, multilinearidades e fragmentação, mixagem e sequenciamento de imagens" (GARCIA, 2014, s.p.). Ainda de acordo com Garcia, na escrita do código ficam as variáveis, elementos lógicos básicos, acesso a mídias, compartilhamento e licenças de edição, cuja programação pode permitir a evolução em versões e o crescimento colaborativo. Devido às possibilidades de interagir, reconfigurar, fazer-se e desfazer-se conforme a sua capacidade de encontrar mantenedores e comunidades, de adquirir qualquer forma e integrar qualquer tipo de mídia, os softwares tornam-se cada vez mais usados pelos poetas e programadores digitais. Por conseguinte, embutidas em programas, as obras serão vendidas e distribuídas, como software. E, sendo o software o veículo da disseminação de uma imaginação, significa que também está sujeito ao conceito de versão e as obras nele produzidas estão sujeitas às possíveis implementações, rearranjos, desmembramentos e/ou incorporação de novas interações. Logo, em permanente mudança, as obras nunca estão acabadas depois de publicadas, e, portanto, estão sujeitas à releitura.

Pautados no pressuposto de que a literatura digital ainda não tenha despertado a devida atenção crítica e, portanto, carece de referencial teórico e de pesquisa bibliográfica para conceituar, definir, caracterizar, fundamentar e validá-la, a discussão sobre criação, produção e releitura de obras poéticas digitais é necessária e nesta tese, cujo objetivo principal é analisar os processos criativos da obra poética de Álvaro Andrade Garcia a partir do conceito de releitura, considerando os procedimentos conceituais e técnicos usados pelo autor na transição de sua obra impressa para o digital, em confluência com os diálogos e referências nos campos das literaturas impressa e digital, foi dividida em introdução, cinco capítulos – sendo quatro capítulos de análise teórica da obra poética e um capítulo de aplicação do conceito de releitura do autor –, e as considerações finais para expor os resultados do que foi pesquisado.

No primeiro capítulo teórico **"O livro e a leitura: travessias entrecortadas pela tecnologia"** foi descrito o contexto histórico do livro, desde o pergaminho até o livro digital. Ao longo do capítulo, foram expostas as fragilidades do livro, bem como as características que o fizeram resistir até os dias atuais. Entre o sagrado e o profano, o

livro tornou-se agente do conhecimento e hoje apresenta uma nova forma renovada pela tecnologia: o formato digital. A concepção de livro de Álvaro Andrade Garcia também foi conceitualizada a partir das anacronias do poeta. Ainda foi descrita a história da leitura, por meio de um panorama da leitura oral e coletiva feita pelos monges à época do rolo, passando pela leitura silenciosa realizada individualmente no códice até a leitura digital feita na tela dos dispositivos. Na última parte deste capítulo, foi discutido o conceito de releitura sob o prisma de alguns teóricos, além do conceito de releitura usado por Álvaro Andrade Garcia em suas obras.

No segundo capítulo teórico **"A poesia anacrônica de Álvaro Andrade Garcia em meio às mutações da literatura",** foram apresentadas as mudanças que ocorreram no contexto literário a partir das transformações do livro e das práticas de leitura. Também foi apresentada a trajetória e a concepção de criação literária nas produções impressa e digital de Álvaro Andrade Garcia e também os conceitos que ele utiliza para compor suas obras remediando-as de um suporte para o outro, tornando-as híbridas, disponíveis e acessíveis em multiplataformas. Ao longo do capítulo, a faceta do autor foi desvelada como um homem ligado às tradições, à natureza, à simplicidade da vida, à Palavra, à sabedoria presente nas imagens, nos traços e símbolos, na oralidade e na musicalidade contida em seus versos. O capítulo finaliza enfatizando que o autor está atento às inovações e continua reconfigurando a sua obra, visando torná-la acessível ao maior número de leitores.

No terceiro capítulo teórico **"Os processos criativos na releitura da obra poética de Álvaro Andrade Garcia"**, foram descritos e discutidos os conceitos de imaginação digital, origem, convergência de mídias, remediação, hibridismo e publicação transmídia usados por Álvaro Andrade Garcia para criar a sua obra poética. A partir da descrição e análise desses conceitos, constatamos que em seus processos criativos Garcia usa diversas linguagens e ferramentas tecnológicas para produzir obras abertas e interativas, a fim de atrair e/ou ampliar o seu público-leitor. Vislumbramos ainda que, por entender que o processo de releitura implica reescrever reconfigurando o texto-origem, o autor está em constante busca por uma matriz para revigorar os arquétipos que são associados às culturas e linguagens primitivas e/ou orientais. Logo, a relação entre as linguagens usadas por ele no processo de convergência de mídias e na remediação dos formatos impresso para o digital foi fundamental para que ocorressem os processos de releitura de *Librare*, *Fogo* e *Poemas de brinquedo*. Para finalizar o

capítulo, destacamos a importância que Álvaro Andrade Garcia dá ao escolher os tipos e garantir a leiturabilidade e a legibilidade nas suas produções impressa e digital.

No quarto capítulo **"Ciclope.art, o espaço da releitura e da imaginação digital nos processos de programação e edição de Álvaro Andrade Garcia"**, foram apresentados o ateliê Ciclope – produtora onde eram produzidas as obras feitas pelos artistas digitais do ateliê, o Sítio de Imaginação – espaço digital onde estão publicadas as obras de poesia de Álvaro Andrade Garcia e o ciclope.art – site que contém todas as publicações e obras produzidas pelo ateliê; além da versão *lite* adotada pelo autor após o desuso do Flash. Em seguida, o software Managana foi analisado como uma plataforma para criação, experimentação, produção e exibição de conteúdo digital interativo, com foco na colaboração e nas comunidades. A questão da autoria nos processos de estruturação textual, programação visual e edição artística na produção dos livros digitais de Álvaro Andrade Garcia e da efemeridade digital também foram analisadas como um dos desafios enfrentados pela produção digital e pelos autores e programadores digitais atualmente. Para finalizar o capítulo, foi apresentado um processo criativo em que o software Managana foi usado para produzir uma HQ-GIF em quadrinhos.

No quinto capítulo **"*Librare*: uma obra aberta às possibilidades",** foi descrita a aplicação do conceito de releitura usado por Álvaro Andrade Garcia utilizando os poemas-ideogramas de *Librare*. Esta obra foi escolhida por ter a composição "aberta" à possibilidade de desenvolvimento das ideias e de interpretação das necessidades de expressão e de comunicação do autor, bem como de diversas leituras e interações do leitor, uma das características fundamentais para a realização do processo de releitura.

Por fim, nas **"Considerações Finais"** foram expostas algumas ponderações acerca do que foi analisado ao longo dos capítulos, ressaltando que Álvaro Andrade Garcia constantemente tem-se recriado como escritor, visando adequar o objeto livro às mudanças no campo da leitura, reescrever a sua obra, obter a participação, a interação e a colaboração do seu público-leitor, ampliar o acesso à poesia e expandir as condições e locais de leitura.

CAPÍTULO 1

O LIVRO E A LEITURA: TRAVESSIAS ENTRECORTADAS PELA TECNOLOGIA

> O que me atrai na literatura é que ela é uma espécie de diálogo fora do tempo e do espaço. Eu sempre tive atração por autores taoístas da China, de sei lá quantos anos antes de Cristo, e também por autores americanos do século XIX, como Henry Thoreau. Encanta-me muito quando eu leio e vejo pessoas tão atuais em épocas e lugares tão distantes (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 269).

O filósofo Jacques Derrida afirma que temos por noção de arquivo uma impressão de um esquema infinito ou indefinido. Ele define que "o conceito de arquivo abriga em si mesmo esta memória do nome *arkhê*. Mas também se conserva ao abrigo desta memória que ele abriga: é o mesmo que dizer que a esquece" (DERRIDA, 2001, p. 12). Logo, todo arquivo é ao mesmo tempo instituidor e conservador, tradicional e inovador, visto que por razões estratégicas, as condições de arquivamento implicam todas as tensões e contradições que esboçam no presente um movimento de promessa de futuro e não menos que de registro do passado.

A palavra e a noção de arquivo parecem apontar para o passado, remeter à memória e lembrar a tradição. No entanto, arquivo também é uma questão de promessa do porvir, uma previsão para e do futuro. Ou seja, arquivo é herança, penhor. É reafirmar o que veio antes e se comportar livremente com respeito ao passado para transformá-lo, desconstruí-lo, reinterpretá-lo, relançá-lo e mantê-lo vivo. Logo, à espera de ser acessado, o arquivo se manterá aberto, fechado ou decomposto em várias camadas repartidas várias vezes, como a "massa folhada do tempo" de Enzensberger (2003), cuja estrutura é refinada a cada nova etapa do processo.

Embasados no pressuposto de que o livro é um arquivo que se transformou ao longo do tempo, assim como o modo de ler, neste capítulo, em um breve diálogo entre o passado e o futuro, tecemos breves apontamentos sobre a história do livro, da leitura e seus protocolos e da literatura e poesia digitais para percorrermos as estratégias poéticas e procedimentos de escrita presentes e constituintes da obra de Álvaro Andrade Garcia.

1.1 Um conceito no tempo: o livro e suas metamorfoses

> Eu escrevi na pedra, escrevi no papiro, inventei o rolo, fui copista. Veio a imprensa. Veio a publicidade. Mallarmé vê que o tipo pode crescer e diminuir. Lá no século XIX, já se vê o embrião desse tipo de possibilidades. Há sempre uma ligação entre a poesia e a tecnologia da época (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 269).

Objeto de inesgotável riqueza, desde os primórdios, o livro exerce fascinação nas pessoas ao redor do mundo. Para além dos espaços e dos séculos, velhas e novas linguagens são trazidas por ele. Acompanhando mudanças e transformações, o livro atravessou séculos e gerações e passou por diferentes etapas. Hoje, há muitos tipos de livros, feitos de diversas formas, tamanhos e materiais: livros-objeto, livros eletrônicos, livros de entregas, livros de correspondências, livros digitais, livros para serem sentidos, consultados, tocados, jogados e apreciados.

Antigamente os livros eram confeccionados em folhas de papiro e tinham o formato de rolo. Devido à fragilidade do papiro, as dificuldades de conservação do rolo e a sua difusão ser difícil e economicamente pouco comercial, surgiu um novo formato de livro: o códice. Feito de pele curtida de animais, o que permitia escrever de ambos os lados da folha, dobrá-la e costurá-la, esse formato contribuiu para o expansionismo cristão e é usado até hoje na produção de livros. Eram escritos à mão, um a um, pelos monges e cada cópia representava um exemplar único. Destacavam-se pela beleza das iluminuras que ilustravam as folhas da obra.

Por ser folheável, o códice ainda promoveu a possibilidade de individualizar o ato de ler e também trouxe vantagens consideráveis para os leitores, como a economia de espaço, a maleabilidade, a facilidade de organização e arquivamento, a visualização e o acesso do leitor aos livros de maneira mais rápida e a possibilidade de manipulação e intimidade do leitor com o livro, tais como carregá-lo e fazer anotações e marcações nele sem perturbar a leitura. O livro converteu-se então em um objeto intelectual, com o qual se adquiria prestígio e importância. Logo, a difusão do livro em formato de códice não significou apenas a substituição de uma forma por outra, mas sim, uma nova ordem de distribuição do texto e da prática da leitura.

Com a disseminação do papel como suporte de escrita, o alemão Johannes Gutenberg disseminou a impressão por tipos móveis. Essa invenção representou uma revolução na história do livro, pois propiciou a reprodução rápida e relativamente mais

barata de qualquer obra. Em decorrência disso, o formato do livro impresso se impôs em detrimento do rolo e do códice em pergaminho. Contudo, como salienta Chartier (2010, p. 8-9), "a invenção da imprensa não modificou as estruturas fundamentais do livro, composto, depois como antes de Gutenberg, por cadernos, folhetos e páginas, reunidos em um mesmo objeto", mas aparece como progresso e decadência do códice manuscrito por ser infinitamente reprodutível e intercambiável.

Dessa forma, o livro, tal como um dispositivo complexo, tornou-se um estímulo ao conhecimento das letras e à geração de novas informações, configurando-se numa tecnologia revolucionária ao viabilizar um maior acesso e disseminação da informação. Com a Revolução Industrial, no século XVIII, os processos mecanizaram-se e o trabalho manual nas prensas foi substituído por máquinas que aumentaram o número de edições e as tiragens. Esses acontecimentos prepararam as ferramentas para o empreendimento da informática e determinaram novos paradigmas que marcaram a história do pensamento humano.

O surgimento de recursos de impressão com tecnologia digital, no século XX, ampliou ainda mais a tiragem, a comercialização em larga escala e a difusão das obras, visando atender ao maior número possível de leitores, inclusive um novo público "naturalmente" conectado às novas mídias. A máquina tornou-se um portador de memória mais complexo que a folha e o pergaminho e menos arcaico que o palimpsesto. O computador passou a acumular as funções de inscrição, codificação, tradução, produção, formalização, arquivamento, impressão e de reprodução do processo de criação do livro. E é nesse cenário que surge o livro em formato digital com suas características diferenciadas de confecção, formatação, formas de consumo, difusão, tamanho, estrutura, desenho, visualização, leitura e armazenamento, o que constitui um avanço na concepção de livro, por promover modificações na forma de recepção do leitor.

Tendo em vista que "os livros são mais plurais do que singulares" (RIBEIRO, 2020, p. 89), conceituá-los não é uma tarefa simples. As definições de livro impresso estão bastante planificadas e normalizadas, tanto no campo legal quanto no acadêmico, mas o mesmo não ocorre com o livro no formato digital. Exemplo disso é que os organizadores do Prêmio Jabuti – prêmio literário brasileiro – consideram como livro qualquer obra intelectual impressa e publicada, com ISBN e ficha catalográfica, nele impressos. Essa definição exprime o quanto a crítica literária ainda está enraizada na cultura do impresso. Além disso, os termos livro eletrônico e livro digital são

frequentemente usados como sinônimos, gerando contradições no público-leitor. No entanto, há características entre os termos que torna possível diferenciá-los, como veremos a seguir.

O termo *electronic book* foi cunhado na década de 1970, quando Michael Hart, ao digitar e publicar a Declaração de Independência dos Estados Unidos, deu os primeiros passos para que a ideia do livro eletrônico se tornasse realidade (PROJETO GUTENBERG, 2021). Desde então, diversos autores têm buscado conceituá-lo. De acordo com o dicionário Aulete Digital, livro eletrônico é "a versão de um livro publicada em mídia digital, como, por exemplo, o CD-ROM" (AULETE; VALENTE, 2021). Para o Conselho Nacional de Arquivos, "livros eletrônicos são livros codificados em arquivos binários acessíveis apenas através de dispositivos dedicados, como e-readers e tablets específicos" (CONARQ, 2010). Ou seja, o livro eletrônico necessita de um aparelho de leitura e de um software específico desenvolvido para este dispositivo para que a leitura do seu conteúdo seja realizada.

Nesse sentido, cabe ressaltar que a história do livro eletrônico se confunde com as tecnologias que o tornaram possível. O que não é muito diferente da história do livro tradicional, que se confunde com a história de seus suportes. Isso porque, o conceito de livro eletrônico em muitos momentos se mistura ao do aparelho de leitura do livro eletrônico – os e-readers, como o Kindle. Cabe ressaltar ainda que, cada aparelho de leitura também necessita de um software específico para fins de leitura de livros eletrônicos, como o Kindle Reader, o Acrobat Reader (PDF), o Adobe Acrobat eBook Reader, o Mobipocket, o Kobo Reader, o iBooks, o Google Books, entre outros.

Além de programas para possibilitar a leitura do livro eletrônico, é necessário existir softwares que sejam também compatíveis com seus diversos formatos, os quais definem sua interface e aplicabilidades. O mais famoso desses formatos é o ePub, um formato aberto muito utilizado pela Microsoft, Sony, Adobe, Kobo e Nook. Entretanto, o formato talvez mais conhecido de livros eletrônicos seja o PDF, da Adobe. Ele é um formato aberto ao público desde 2008 e sua leitura pode ser feita em qualquer plataforma ou sistema operacional que suporte um leitor de PDF, o qual é distribuído online de forma gratuita. É importante destacar que, o PDF não foi amplamente popularizado dentre os e-readers, sendo um formato mais apropriado para fins de impressão, criado para fins de suporte à industrialização gráfica como uma forma de garantia de que o arquivo não será alterado ao ser enviado e/ou ao ser impresso.

Logo, para que toda a potencialidade do equipamento eletrônico, o e-reader, ou até mesmo outros tantos gadgets utilizados para esse fim seja alcançada, é preciso que um software esteja acoplado a ele; dependendo do formato do livro eletrônico, um software específico. Algumas distribuidoras e editoras já permitem a leitura de seus livros eletrônicos por meio de plataformas online, o que facilita para o leitor, que só precisaria então ter um dispositivo eletrônico com acesso à internet.

Ainda segundo o Conselho Nacional de Arquivos, "livros digitais são livros codificados em arquivos binários legíveis por qualquer dispositivo de processamento de dados" (CONARQ, 2010). Isso significa que, o livro digital pode ser lido, visto e ouvido em qualquer dispositivo digital, não sendo necessário utilizar um dispositivo específico para esse fim. Desse modo, "todo documento digital é eletrônico, mas nem todo documento eletrônico é digital" (CONARQ, 2010).

Diante das definições apresentadas, podemos afirmar que livro eletrônico e livro digital são tipos de livro que existem exclusivamente em formato digital. O livro eletrônico necessita de um aparelho leitor e de um software para decodificação que viabilize sua leitura. Pode permitir a inclusão de comentários, a pesquisa de palavras e capítulos por meio de ferramentas de busca e o controle e ajuste de nuances de brilho, cor e tamanho da fonte pelo leitor. Já o livro digital pode ser visualizado em qualquer dispositivo de processamento de dados, como a tela do celular. Pode conter texto, imagens estáticas ou em movimento e sons. A partir das definições é importante ressaltar que, nesta tese, usaremos o termo livro digital por estar mais de acordo com a concepção e a produção literária do autor pesquisado.

A partir do exposto, temos que as formas de livro passaram por uma grande transformação na transição entre o rolo e o códice e agora enfrentam mais mudanças na convivência entre o formato impresso e o formato digital. Também é importante mencionar que, atualmente, os livros são majoritariamente produzidos utilizando-se algum tipo de tecnologia digital, como nos aponta Ana Elisa Ribeiro:

> Livros, na atualidade, são produzidos, em sua quase totalidade, por meio de um imbricamento fantástico entre tecnologias digitais e analógicas, ou seja, podem começar sendo escritos em um programa de computador (para transmissão e diagramação, por exemplo), daí decidindo-se se serão transmitidos a outros espaços digitais, a fim de serem lidos por dispositivos de projeção, ou se serão enfim, impressos em máquinas que darão a eles a materialidade de códices concretos (RIBEIRO, 2020, p. 88).

O livro foi se adaptando à tecnologia de cada época e atualmente passou a apresentar-se sob as formas digital e/ou analógica (impressa). Por serem mais versáteis, os livros digitais podem vir a ser mais utilizados justamente por atenderem à velocidade em que os indivíduos modernos vivem e realizam as suas atividades. Pode ser que um dia, "eles substituirão a maleabilidade da mão pela nervosidade própria dos dedos que operam comandos" (MACHADO, 1995). Contudo, o livro impresso está longe de desaparecer. "São dois mundos e nada indica que um deve excluir o outro" (MELOT, 2012, p. 61), pois, mesmo o texto digital estando em voga, o texto impresso continua a existir. As publicações impressas e digitais convivem há várias décadas, visto que, desde o início da década de 1970, com a criação do Projeto Gutenberg na Universidade de Illinois, nos Estados Unidos, e anterior à ascensão dos aparelhos móveis, já existiam os e-books e os livros em suportes totalmente digitais. O que se firmou, a partir da década de 1990, com a popularização dos primeiros leitores de livros digitais e o avanço da internet. Todavia, há um caminho extenso pela frente, visto que o leitor digital ainda não se concretizou, por diversos motivos. Isso confirma que a criação ou evolução de determinada mídia não implica em extermínio premente de outra. A televisão não extinguiu o rádio. O teatro não excluiu o cinema. A fotografia não aniquilou a pintura. A internet não suprimiu a produção televisiva, nem aboliu os telespectadores. A convivência entre as mídias existe e possibilita que meios diferentes coexistam, se complementem e ajudem no desenvolvimento um do outro. Logo, a coexistência de livros impressos e e-books não implica apenas em uma relação de concorrência, é mais produtivo entendê-los em termos de seu potencial para complementaridade.

Quanto ao aspecto do conteúdo, Michel Melot (2012) afirma que o livro possui como características definidoras a forma e a dobra e encerra entre duas capas um conteúdo. Dessa maneira, o livro se assemelha a um cofre que guarda e protege o conteúdo em seu interior. No formato digital, há a possibilidade de separar a forma do conteúdo, o que pode acarretar em uma perda da autonomia do livro, visto que o livro digital precisa de um suporte para ser lido. Já o livro impresso – e antes disso, o manuscrito –, embora o conteúdo se comunique com outros textos, não recorre imediatamente a outros objetos para ser lido, basta abri-lo. Também, o conteúdo, ainda que se apresente independente da forma, pode ser exposto tanto na página quanto na tela de forma satisfatória sem prejudicar a leitura de qualquer leitor. As telas dos dispositivos apresentam-se como uma das novas formas de leitura, basta que se role a página, fazendo alusão ao antigo formato do rolo. O mesmo texto que é lido em um

livro impresso pode ser lido em uma tela de computador, embora a relação se dê de outra maneira.

O processo de escrita também sofreu alterações, posto que a textualidade eletrônica promoveu mudanças que transformaram a cultura escrita. O meio eletrônico trouxe a substituição dos átomos da tinta e do papel pelos bits e pixels. Logo, como, em certo sentido, o livro se aproxima do texto, ele se deixa contaminar pela fluidez, imprevisibilidade e não-linearidade que foram, sempre, as do próprio texto. Em outras palavras, com o uso do computador, que dispõe de meios rápidos para realizar ajustes no texto de forma prática, o escritor e, em alguns casos, também o leitor podem fazer modificações no texto, compondo ou recompondo-o, bem como distribuir e ajustar espacialmente versos e poemas.

Essa possibilidade aproxima-se da ideia de *continuum* firmada por Enzensberg (2003) de que o passado não é algo absoleto e que, num dado momento, é possível revisitar o arquivo e conduzir a produção de algo novo e misto, como Álvaro Andrade Garcia faz ao recriar e reconfigurar as suas obras, videopoemas e softwares em novas versões. Dessa forma, o livro sai da potencialidade de manipulação desses arquivos manuscritos e passa a ocupar multiplataformas. Isso também influencia o modo de leitura, pois o leitor pode, ao mesmo tempo que lê um texto, fazer leituras alternativas para acrescentar informações ao texto que está sendo lido, configurando-se assim, de fato, uma transformação.

Uma nova tecnologia suscita uma primeira fase de encantamento seguida de desencantamento. A literatura digital provoca estranhamento em uns e fascínio em outros, o que gera discussões acerca da transição da literatura impressa para a digital e de questionamentos sobre as práticas de escrita e leitura e a criação literária na contemporaneidade. Isso porque, embora o livro no formato digital proporcione diversas possibilidades, também apresenta desvantagens, tais como a preferência do leitor e os custos do aparelho, do software e do próprio livro digital que ainda são altos, o que o torna inviável para a maioria da população, como nos aponta Procópio (2010, p. 135). Problemas com arquivamento e durabilidade dos softwares utilizados para a manutenção dos livros digitais precisam ser discutidos e analisados. Cabe ressaltar que as dificuldades de acesso e busca a determinados textos parecem ainda problemáticos e dificultam a abertura e a difusão do novo formato, além da efemeridade peculiar dos dispositivos tecnológicos.

O processo de arquivamento de livros digitais nas bibliotecas também terá de ser objeto de recodificação constante a cada mutação tecnológica na estrutura da web, dos sites e/ou das plataformas e softwares de codificação e leitura. É importante salientar que, a crescente utilização da tecnologia na produção, difusão e recepção de livros em formato digital também acarreta o problema de desuso de alguns tipos de livros, como as enciclopédias, cujo uso foi substituído pelo acesso às Wikipedias que têm a vantagem de permitir cruzamentos de referências e recuperação não linear de informações *on line*. Há muito o que se pensar e discutir sobre conceito, formato e custos do livro digital, acesso aos diferentes tipos de leitores, direito autoral e a reprodutibilidade técnica não autorizada. Assim, o grande problema que se instaura atualmente não é se o livro impresso é melhor do que o livro digital, mas sim, como melhorar os dois, oportunizando ao leitor mais uma forma de escolha e de leitura.

Portanto, podemos afirmar que a história do livro ainda sofrerá mudanças, especialmente se o livro digital for pensado com funcionalidades características do digital, pois o homem continuará a inventar dispositivos para registrar as criações de sua imaginação e veicular a cultura e as suas transformações. O importante é que, em qualquer formato, o livro continue a tecer suas tramas de maneira específica e própria ao autor e à obra, a dispor pausas onde a leitura pode ser parada por alguns momentos e com base nelas propor caminhos de leitura. A novidade do texto eletrônico está na maneira como esse horizonte de sentidos aparece diante de nós indiretamente, e, sobretudo, na maneira como ele se deixa refletir pela atividade específica de significação, intrínseca a todo texto. Cabe ressaltar que, tanto em sua forma impressa quanto em seu formato digital, se o livro for apresentado como objeto limítrofe e estático, sem a atribuição de significados, desconsiderando-se a relação cognitiva, interpretativa e reflexiva que o ato leitor cria no movimento interativo de produção de sentidos com a própria exterioridade, certamente, não atingirá o leitor, nem a sua função.

1.2 LivrE: a concepção de livro de Álvaro Andrade Garcia

> Já eu considero importante essa via de mão dupla: fazer, pensar sobre o que se fez; fazer outra vez a partir do que se pensou, pensar outra vez, fazer... (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 268)

Mallarmé foi um dos primeiros poetas a pensar o livro como produto da arte e conteúdo para infinitas possibilidades de leitura. Ele deixou inacabado o projeto – *Le Livre*, um trabalho pretensioso que deveria conter infinitas possibilidades de leitura, no qual o texto seria trabalhado como forma gráfica, com tipos e tamanhos variáveis, sugerindo a leitura como apreensão de uma estrutura visual em que o branco da página seria também elemento significante, como no seu poema "Un coup de dés".

Leitor de Mallarmé, Álvaro Andrade Garcia comunga de suas ideias. Para ele, o livro também deve ser folheado, manipulado e esculpido em sua profundidade sem a obrigatoriedade de ser lido da esquerda para a direita e/ou de cima para baixo. Seus versos se constituem como repertório para outras escrituras, *ad infinitum*. Garcia também reivindica para o leitor mais participação e interação com a obra, colocando-o no papel de coautor. Pautado nas ideias de Mallarmé e ciente que a flexibilidade contida na ideia de software institui na literatura digital a liberdade própria do pensamento para a criação, produção e edição de obras, ele nomeia os livros produzidos em formato digital de "livres" (GARCIA, 2014). Em alguns de seus textos postados no ciclope.art, Álvaro Andrade Garcia defende o uso de softwares livres em padrões abertos e de uso coletivo para a produção de livros digitais. Isso porque, o uso de softwares livres e a criação de ferramentas flexíveis privilegia a flexibilidade e a liberdade criadora do autor, permitindo-lhe criar livros que refletem o conceito de liberdade criativa do autor, leitura criativa do leitor e distribuição livre do editor, além de ser um ponto de equilíbrio entre a infraestrutura compartilhada e a propriedade individual.

Em coautoria com Lucas Junqueira, Álvaro Andrade Garcia desenvolveu o software livre Managana para produzir e executar as suas obras digitais, bem como para realizar os seus processos de releitura do formato impresso para o digital e vice-versa. Foi, por exemplo, utilizando esse software que o autor produziu *Grão* – um poema em vídeo interativo que tem como tema a cosmogonia com características orientais e indígenas. Editado pela Ciclope, este livrE não possui versão impressa, pois os poemas inéditos foram imaginados e compostos especificamente para serem lidos, vistos e ouvidos em meio digital. Numa tentativa de recriar o mundo através da palavra poética, em *Grão,* Álvaro Andrade Garcia nos apresenta a sua percepção da criação do universo. Além da palavra, por todo o livro, há imagens, ideogramas e elementos da mitologia chinesa que fazem alusão à criação. Vejamos a capa/tela de Grão:

Figura 1 – Print da capa/tela de *Grão* (2012)

Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

A ideia de criação do livro era gestada há décadas, visto que Álvaro Andrade Garcia intentava escrever uma obra semática, em que os semas – unidade mínima de significação de uma palavra – irradiassem sentidos, como os ideogramas. Para isso, o autor teve que estudar em dicionários e textos de linguística, etimologia e mitologia para selecionar as palavras e os semas com potencial semiótico para desconstruir a sintaxe convencional e compor os poemas. Composto de imagens cultistas e de conceptismo ideogramático que convergem tempos e espaços através do diálogo transcultural, *Grão* expõe o trabalho visual de Garcia, como podemos observar no poema abaixo "a criação do universo":

Figura 2 - Print da tela-poema "a criação do universo", *Grão* (2012)

Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 15 out. 2020.

Influenciado pela ideia-central do livrE, a liberdade criativa do autor facilitada pelo digital, pelos construtos do anacronismo, em que o autor retorna aos seus arquivos para produzir algo novo e misto, e pela prática de escrita em camadas intertextuais, tal como os escribas faziam ao rasparem o pergaminho para escreverem novos textos sobre o suporte, Álvaro Andrade Garcia escreveu *Fogo,* uma reescrita do seu primeiro livro *O beijo que virou poesia* (1984).

Figura 3 - Capa de *O beijo que virou poesia* (1984)

Fonte: (GARCIA, 1984).

Editado pela Mazza Edições, *O beijo que virou poesia* compõe-se de poemas que versam sobre a paixão que se alastra, arde, enlouquece, derrete a razão e transforma os sentidos dos amantes, o erotismo presente nos corpos apaixonados e a impossibilidade de saciar o ser amado. Isso porque, a paixão é um sentimento humano intenso e profundo, marcado pela atração sexual e pelo desejo de estar na companhia de quem se deseja. A capa do livro, elaborada por Paulo Vaz, apresenta uma imagem que descreve essa tensão entre duas forças que se atraem através da projeção de uma curva para baixo que se inicia em determinado ponto da reta em um quadrante, atravessa o outro quadrante até cair no seu destino, como a flecha do cupido que, após ser disparada, visa atingir o coração da pessoa cobiçada. Após serem flechados, os dois amantes, tomados pelo fogo da paixão, buscam, incessantemente, tornarem-se almas gêmeas. Neste livro, também cabe destacar o trabalho realizado pela ilustradora Magda

Resende que fez as ilustrações do livro como poemas-imagens que tomam o espaço integral da página no mesmo estilo em que Carlos Leão fez os desenhos para o livro *Poemas, sonetos e baladas*, de Vinícius de Moraes. Vejamos:

Figura 4 - Ilustração de *O beijo que virou poesia* (1984)

Fonte: (GARCIA, 1984, p. 5).

Usadas por Garcia como epígrafe para introduzir as seções dos poemas, as ilustrações dos quatro poemas-imagens são carregadas de erotismo e expressam o prazer do amor erótico – derivado do nome de Eros, personagem da mitologia grega e deus do amor. Nelas, vislumbramos a libido e a sensualidade afloradas pela chama e pelo fogo da paixão entre os amantes. O amor é o caminho que busca o ser desejado, no qual os amantes inebriados contemplam a beleza dos corpos e ambicionam o toque na pessoa amada para encherem-se de êxtase no momento da entrega. Como escreveu Florbela Espanca, o amor é "fanatismo" e enlouquecidos os amantes escrevem sua história de amor, que é "a mesma história tantas vezes lida" (ESPANCA, 2005, p. 64). Personagem revolto, o amor é um perigo invisível composto de detalhes dos momentos cotidianos da vida. O amor, bendito e maldito, desassossega, queima e arde como fogo.

Inicialmente, *O beijo que virou poesia* não agradou o autor e nem aos seus colegas escritores da época, que consideraram o livro imaturo. Composto de uma edição pequena de 500 exemplares feitos pelo próprio poeta, o livro foi arquivado e excluído da sua lista de "livros oficiais". Anos depois, em uma conversa com seu pai, que assinalou que muitas pessoas gostavam do livro e consideravam interessantes aqueles poemas, Álvaro Andrade Garcia decidiu reescrevê-lo. E foi assim que, em 2002, *O beijo que virou poesia* tornou-se a versão impressa de *Fogo* – livro de artista e exemplar único.

Figura 5 - Capa de *Fogo* impresso (2002)

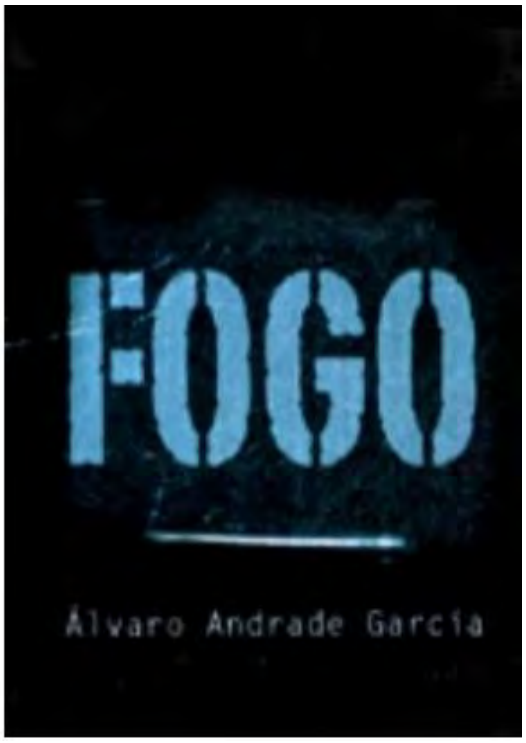
Fonte: (GARCIA, 2002).

Na versão impressa, capa e contracapa foram costuradas de forma a manter em seu miolo o conteúdo do livro: os poemas. O título foi alterado porque o autor o considerava longo. Também houve alteração nos poemas, que foram reescritos dentro do tema e com uma linguagem concisa e dinâmica. Essas alterações confirmam que "quando um escritor, seja lá por qual razão, "retoma" e corrige uma de suas obras anteriores ou simplesmente o "primeiro jorro" de uma obra em desenvolvimento, esta correção pode ter como tendência dominante a redução ou a ampliação" (GENETTE, 2010, p. 81). A "retomada" de Álvaro Andrade Garcia em *O beijo que virou poesia*

apresenta o seu desejo de retorno ao seu ponto de partida para reescrever a obra, melhorando-a.

Para realizar esse retorno, o autor retoma a ideia do palimpsesto para reaver *O beijo que virou poesia* e ressignificá-lo em *Fogo* digital, reestabelecendo uma antiga discussão da tradição manuscrita no que se refere à reciclagem do pergaminho e a hipertextualidade textual. Dessa forma, ao colocar em prática a ideia de deixar para o leitor os versos de *O beijo que virou poesia* subjacentes aos poemas condensados de *Fogo*, tal como no palimpsesto, nas versões digitais de *Fogo* (2011, 2013), Álvaro Andrade Garcia gera um e-palimpsesto. Vejamos as capas das duas versões de *Fogo* digital (2011, 2013):

Figura 6 e 7 - Capas de *Fogo* digital (2011, 2013)



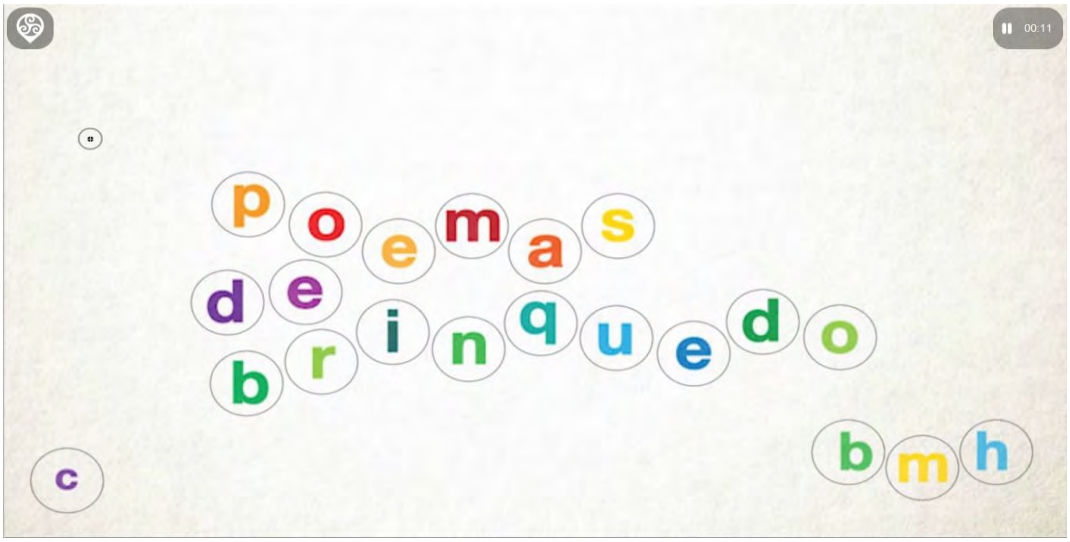
Fonte: arquivo pessoal da autora.

Partindo do exposto, temos que essa característica do anacronismo de conter todas as possibilidades, positivas e negativas, ao mesmo tempo que nos encanta também amedronta. O importante, como frisa Enzensberger, é entender que o retorno às raízes não significa reinventar a tradição a fim de legitimar determinado conceito ou movimento artístico ou literário. O que se propõe é a concepção de uma proposta que busque o retorno aos arquivos do passado alinhado ao futuro, visto que, ao longo dessas mudanças contínuas, os produtos existentes não são excluídos por completo ou

instantaneamente com a chegada dos novos produtos. Assim como o surgimento de um formato não significa imediatamente o desaparecimento do outro. Para exemplificar, podemos citar o livro no formato de rolo, que foi substituído pelo códice após quatro séculos. Ao longo desse período os dois formatos coexistiram amistosamente, como também ocorreu com o rádio e a TV, comprovando que, mesmo com o aumento do mercado para os livros digitais, as versões impressas não desapareceram.

Outro aspecto que merece ser destacado é que, entre o rolo e a tela, o modelo de livro que se inscreve atualmente perdeu as características de formato, como de peso e espessura do papel que lhe conferiam enquanto livro, mas ganhou outras possibilidades, como o som e o movimento e a possibilidade de ser publicado numa ampla variedade de formatos e mídias. *Poemas de brinquedo* constitui-se exemplo disso. Imaginado por Álvaro Andrade Garcia, foi produzido no software Managana, editado e publicado na versão digital pelo Ateliê Ciclope e no formato impresso pela editora Peirópolis, em 2016. Vejamos o print da tela inicial do livro digital:

Figura 8 – Print da tela inicial de *Poemas de brinquedo* digital (2016)



Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

Antes da obsolescência do Flash, este livro audiovisual e interativo para crianças e adultos a partir de quatro anos de idade estava disponível gratuitamente no software Managana[4]. Através de um QR code acondicionado na contracapa do livro impresso, o

[4] Bastava clicar no *link* abaixo, abrir o Dropbox e baixar o arquivo.zip com a pasta inteira da instalação. Descompactar o arquivo leiame.txt, pedir mais informações e mandar 'rodar assim mesmo'.
Link: https://www.dropbox.com/sh/eyz7mirp698t03y/AACfgyY6EJLHz3C3MCjWt7Sma?dl=0

leitor era convidado a acessar os audiovisuais e conteúdo expandido, que incluem corpo e voz em performance para as videoinstalações interativas. Pode ser adquirido em formato impresso e ainda ser acessado no Youtube pelo link https://www.youtube.com/watch?v=xR-W1rvZPBI.

Poemas de brinquedo foi primeiramente criado no formato digital e somente depois foi produzido no formato impresso. Segundo Álvaro Andrade Garcia, "foi produzida uma versão animaverbivocovisual e a partir dessa obra finalizada em app foi pensada a obra impressa, também interativa, em forma de cartas para manusear, recitar e brincar" (GARCIA, 2016, s.p). Com a sua forma diferenciada de composição editorial, este livro confronta o leitor com a tradição do códice, visto que, na edição impressa, para acondicionar os poemas foi escolhido o formato de cartões, que também podem ser usados ludicamente como cartas de jogo. Dessa forma, o poeta "institui a forma enquanto processo e como o conteúdo do próprio poema. Como se a forma ativa somada à cor fosse a expressão do poema" (GARCIA, 2016, s.p.).

Figura 9 – Capa e contracapa de *Poemas de brinquedo* impresso (2016)

Fonte: (GARCIA, 2016).

Tanto na versão impressa quanto na versão digital, este livro é um convite à brincadeira e à ludicidade, visto que cada cartão-poema possibilita o jogo com a sonoridade das palavras e expressões, o exercício do ato de criar, a procura de uma sintaxe inovadora através dos jogos de linguagem, o resgate da prática de brincadeiras antigas e cantigas de roda e a exploração de brincadeiras com os sons e com o corpo, através da performance. Os textos lúdicos receberam camadas de criação gráfica,

animação e vocalização e, de forma lúdica e didática, o poema reinsere o leitor no contexto dessa nova poética, marcando a ruptura com o gênero e familiarizando-o com o procedimento artístico adotado.

Portanto, podemos afirmar que, de acordo com a sua concepção, Álvaro Andrade Garcia tem produzido diferentes tipos de livros (impresso, digital, transmídia, livro de artista, livro de encarte), visando aprimorar e diversificar o seu processo criativo, bem como atrelá-lo às tecnologias de cada época, e buscando manter e atrair novos leitores. Para o autor, as realidades impressas e digitais convivem simultaneamente como opções diferentes e complementares não havendo um parâmetro de que essa ou aquela forma de acesso seja melhor ou pior. Existem facilidades, como também restrições, em ambos os formatos, mas o importante é o desempenho e a contribuição de cada um deles no desenvolvimento do conhecimento humano e nos modos de leitura.

1.3 Dos pergaminhos às telas: as práticas de leitura em diferentes extensões e complexidades

> A leitura em telas passou a fazer parte do nosso cotidiano, roubando-nos o tempo dedicado aos livros em papel, ao mesmo tempo em que a leitura passa por transformações e sofre a concorrência direta de outras atrações midiáticas cada vez mais presentes nos computadores (GARCIA, 2014, s.p.).

A palavra leitura tem muitos significados e é usada para designar várias ações, algumas muito diferentes entre si. A amplitude do significado atribuído ao termo se estende da leitura de mundo, passando à leitura de diferentes linguagens e chegando à leitura dos textos escritos de diferentes extensões e complexidades. A ampliação do conceito se explica pelo que perpassa as leituras: a produção de sentido e a interpretação dada pelo sujeito frente ao que é dado a ler. Grosso modo, leitura é um processo de compreensão de mundo que envolve características essenciais singulares do homem, considerando-se a sua capacidade simbólica e de interação com outra palavra de mediação marcada no contexto social.

Do Latim «*legere*», ler tinha, entre outros significados, o de reunir, escolher, percorrer, seguir as pegadas, navegar junto à costa, apoderar-se de, escutar, juntar as letras, ler em voz baixa. Nesse sentido, leitura é a forma como se interpreta um conjunto de informações presentes em um livro, uma notícia de jornal ou um determinado

acontecimento. É uma interpretação pessoal firmada a partir do contexto social-histórico de cada um, por isso o hábito de leitura é uma prática extremamente importante para desenvolver o raciocínio, o senso crítico e a capacidade de interpretação. Para alguns autores, ler é extrair o significado do texto. Para outros, é atribuir-lhe um significado. Por isso, o processo da leitura pode ser definido de várias maneiras, dependendo não só do enfoque dado (linguístico, psicológico, social, fenomenológico), mas também do grau de generalidade com que se pretenda definir o termo.

A história das práticas de leitura está intimamente associada à história dos suportes da escrita, que podem ser desde as tabuinhas com escrita cuneiforme da antiga Mesopotâmia até a escrita virtual dos monitores de computador, passando por rolos de papiros, códices, escritos em pedra, escritos em couro, entre outros. Esses suportes determinaram e contribuíram decisivamente para moldar a prática da leitura em cada época específica. Por exemplo, nas sociedades antigas, em que a escrita era um privilégio de sacerdotes, escribas e demais pessoas ligadas a funções hierárquicas, a leitura era, por definição, uma prática oral e coletiva. Lia-se em voz alta para uma grande quantidade de pessoas. Não havia pontuação, nem paragrafação. Aprendia-se, com maior frequência, de cor vários textos literários, como era o caso da educação das crianças em Atenas, que decoravam e recitavam trechos das epopeias de Homero. Cabe ressaltar que, neste período, quando a leitura era feita em voz alta por um orador que lia para o coletivo, não era considerado leitor apenas quem lia, mas também quem ouvia (Cf. FISHER, 2005).

Com o tempo a leitura passou a ser feita de forma silenciosa. Segundo Darnton (1991, p. 231-232), "a prática e o hábito da leitura individual e em silêncio, pode ter ocorrido em um momento indeterminado, talvez em alguns mosteiros no século sétimo e certamente nas universidades do século treze". Isso ocorreu, provavelmente, em razão das circunstâncias nas quais estavam inseridos os monges, que tinham por dever a cópia de manuscritos e o ornamento dos códices com iluminuras e, por isso, necessitavam de um ambiente silencioso que favorecesse a leitura atenta e a precisão para o trabalho. Da mesma forma, nas universidades o silêncio também era necessário para que as leituras fossem feitas e depois fossem promovidos os debates acerca do que fora lido. Desde então, a prática de leitura silenciosa tornou-se comum, intensificando-se ainda mais após a invenção da imprensa por Gutenberg, no século XV.

Foi no século XVIII, com o advento das feiras de livros em várias cidades europeias, que a prática da leitura se tornou um hábito realmente popular e com grande

impacto na sociedade. Exemplo disso foi a disseminação dos panfletos políticos e textos iluministas que mobilizaram, em grande parte, os burgueses da França à ação revolucionária de 1789. A leitura individual e silenciosa apartou-se do estigma de ser pecaminosa e pode ser tomada como a responsável pelo desenvolvimento dos gêneros literários modernos, profanos, romanescos e da literatura do erotismo, pois a liberdade alcançada com a leitura silenciosa permitia ao leitor fazer escolhas do que ler, tendo apenas o livro por testemunha.

Nos dias atuais, em seus estudos sobre a história da leitura, Roger Chartier reconhece que a relação que temos com a leitura está associada intimamente às construções de hábitos sociais dependentes da tecnologia, como a tela de computador e a internet. Diante dessa cronologia, temos que as diversas transições pelas quais o livro passou trouxeram-nos inovações no campo da leitura, dentre as quais a passagem da leitura em voz alta para a leitura silenciosa é de grande importância. O livro tornou-se um pedaço de silêncio nas mãos do leitor e a leitura passou a repousar, silenciosamente, sobre a performance da memória.

Para Chartier (2004, p. 77), "[...] a leitura é sempre apropriação, invenção, produção de significados". No entendimento do autor, a leitura é uma prática social móvel em sua forma e sentidos. Dessa maneira, a leitura que fizemos ontem e a leitura que fazemos hoje, independente de ser um mesmo trecho de um mesmo livro de uma mesma edição, não é a mesma em si. Isso porque, à medida que lemos, vamos tecendo e adquirindo mais conhecimento, o que consequentemente vai melhorando o nosso grau de interpretação daquilo que foi lido. Durante a leitura, o leitor apropria-se das palavras e da sua relação com os signos para interpretá-las no conjunto do texto, segundo a sua compreensão da realidade, como afirma o autor nas linhas abaixo:

> a leitura é um a dupla apropriação: de um lado, a apropriação designa a efetuação, a atualização das possibilidades semânticas do texto; de outro, ela situa a interpretação do texto como a mediação através da qual o leitor pode operar a compreensão de si e a construção da realidade (CHARTIER, 2004, p. 77).

Ler é uma atividade que exige prática de gestos, espaços e hábitos do leitor. Como afirma Mallarmé, citado por Blanchot em *O livro por vir*, "o leitor é como o operador da operação que é a leitura" (BLANCHOT, 2005, p. 357-358). Isso significa que a leitura é obra que se cumpre suprimindo-se, que se prova confrontando-se com ela mesma e se suspende ao mesmo tempo que se afirma. Nessa operação, alguns são

leitores experientes, outros são inexperientes; alguns só conseguem ler em voz alta, outros só leem em silêncio; uns são leitores seculares, outros religiosos, no entanto, todos estão inseridos em uma comunidade com diferentes regras, instrumentos e maneiras de ler e interpretar um texto. Desta forma, uma nova figura da relação texto, livro e leitura é evocada de maneira diferente por diferentes leitores.

Para Robert Scholes (1989, p. 17), "leitura é uma atividade intertextual". Ainda segundo o autor, "através da leitura, construímo-nos a nós próprios como entidades inteligíveis, como textos" (SCHOLES, 1989, p. 18). Ler é reunir textos, por isso o leitor lê tudo o tempo todo: livros, revistas, jornais, expressões das pessoas, músicas, mapas, quadros, esculturas e até as estrelas. O mundo inteiro é um texto. Nesse sentido, Scholes acrescenta que "a leitura não se limita à redução de um texto ao cerne de qualquer propósito predeterminado, mas de onde se pode extrair o máximo de cada experiência possível, relacionando um texto ao outro por meio da memória" (SCHOLES, 1989, p. 25). Ou seja, durante a leitura, o leitor junta ao texto as informações contidas em outros textos já lidos, o que resultará num processo de ensino-aprendizagem em que o leitor vai se formando à medida que lê, interpreta e utiliza os protocolos de leitura.

A leitura exige protocolos. Não se pode ler aleatoriamente ou como se deseja. É necessário possuir algumas sugestões ou fragmentos do código em que o texto foi composto para aplicar-lhes regras, ou melhor, protocolos. De acordo com Scholes, "a expressão protocolos de leitura é de autoria de Jacques Derrida", mas Scholes corrobora com o referido autor, ao afirmar que, "necessitamos de protocolos de leitura do mesmo modo que precisamos de outros hábitos" (SCHOLES, 1989, p. 13). Isto é, precisamos de uma estrutura onde ajustar as nossas diversidades para ler, interpretar e criticar alguns pontos do texto, até mesmo todo o texto.

Scholes também admite que é preciso aprender novos protocolos de leitura e interpretação críticos. E, mesmo que, talvez, os nossos protocolos nunca cheguem a satisfazer-nos, devemos continuar a construí-los – assim como a desconstruí-los. Não somente no que se refere à interpretação, mas também quanto à crítica. Dessa forma, ao longo de três capítulos, em seu livro *Protocolos de leitura*, Scholes explica com riqueza de detalhes e exemplos quais são os protocolos que o leitor deve ter ao praticar qualquer tipo de leitura. São eles: observar minuciosamente o texto; situar o texto no contexto em que foi escrito; adquirir conhecimento sobre o texto; analisar o texto em conjunto com outros textos do mesmo gênero; considerar o inacabamento e a imutabilidade do texto;

extrair o máximo de cada leitura; considerar as intenções dos escritores e os códigos em que o texto foi composto e praticar a leitura crítica (Cf. SCHOLES, 1989).

Nessa perspectiva, ler é também uma experiência pessoal definida pela forma de ser e de se situar no mundo de cada um, sendo essa a condição que definirá o modo como lemos. Dessa maneira, leitura é um ato de interpretação, submetendo as percepções pessoais a um processo de contextualização crítica do texto, visto que o leitor situado fora do texto, ou do contexto, utiliza seu protocolo pessoal para ler e interpretá-lo, sem deixar de considerar a forma e a formalidade do autor. Ler ainda inclui a observação minuciosa do texto, situá-lo, adquirir conhecimentos sobre ele, referendá-lo em relação aos outros do mesmo gênero, ponderando-o. A leitura literária nos faz viver em vários outros tempos e cria assim um tempo imóvel fora do tempo, que nos libera da consciência da finitude. Isso porque, todo texto que nos chega, assim como esse, provém de um texto anterior, o que torna o ato de ler em uma ação mutável e inacabada de leituras incompletas. O texto como a vida só tem fim com a morte. No caso, a morte do leitor. Ler, portanto, é abrir caminho através de outros textos lidos a fim de descobrir no texto as suas dimensões e limitações. E quanto mais prazer esse texto nos proporcionar, mais forte será o ganho com a sua leitura, extraindo dela o máximo de experiência de leitura.

Enquanto processo, a leitura é ensinada e aprendida. Contudo, não é possível submetê-la à metodização. Isso porque, de acordo com os protocolos de leitura de Scholes, "o leitor tem de postular uma estrutura ideológica deduzida por um salto indutivo (ou abdutivo), para em seguida ler as vidas e os textos em causa à luz de tal estrutura, esperando assim confirmar ou alterar o postulado inicial" (SCHOLES, 1989, p. 43). A leitura torna-se então um processo criativo e dialético em que geramos nossos próprios textos ao incorporarmos ou refutarmos diversos outros textos, segundo seus propósitos. Ler é proceder a uma escolha no arquivo de experiências de leituras anteriores já textualizadas na memória, o que, inclusive, favorecerá a interpretação do texto a ser lido.

No ato e no estudo da leitura, a apropriação do livro pelo leitor não se faz sem regras e limites. Algumas provêm das estratégias usadas pelo próprio texto que deseja produzir efeitos, ditar uma postura ou obrigar o leitor a enxergar algum aspecto que o autor julga importante. Outras são criadas pelo próprio leitor, visto que "lemos segundo nosso próprio juízo pessoal" (SCHOLES, 1989, p. 25). Nesse sentido, leitura é uma forma de interação entre o texto escrito pelo autor e o leitor, na qual se dá o

estabelecimento de conexões entre eles e outros textos encerrados em linguagens ou estilos de pensamento e de representação. Os protocolos, portanto, garantem organização e legitimidade à leitura, o que permite dar sentido ao texto e construir sua interpretação.

Assim, no ato da leitura, o mais importante é que se demonstre a sua validade segundo os protocolos de leitura de cada leitor, pois há múltiplos e variados tipos de leitores e modos de leitura para múltiplos e variados tipos de textos e, por isso, é necessário dominar as habilidades de decodificação e aprender as distintas estratégias que levam à sua compreensão. Afinal, todo autor escreve um texto para ser lido e interpretado por um tipo de leitor, fator determinante para que a sua interpretação seja assertiva. E, embora diversas pessoas possam ter o mesmo conhecimento, elas farão leituras diferentes do mesmo texto, visto que as suas histórias de vida e contextos sociais são diferentes. Isso tem a ver também com as leituras que são feitas ao longo da vida de cada leitor, pois depende da cultura em que se está inserido, dos valores e dados culturais que cada sociedade considera legítimos. É importante que a leitura seja feita de forma crítica, visando abrir novas perspectivas sobre o texto lido e não só duplicá-lo ou repeti-lo respeitosamente.

Com a introdução de outros suportes para a escrita, tais como o computador, o tablet e o celular, a leitura na tela passou a fazer parte do cotidiano de muitos leitores. Desde então a leitura digital é feita de maneira individual e silenciosa em diversas camadas por diferentes públicos que fruem um texto após decodificarem uma construção de linguagem que alguém fez e interpretarem em cima disso com seu próprio referencial. Para Alckmar Luiz dos Santos, leitura digital é:

> Uma leitura que se coloca também como gesto e, consequentemente, como expressão, empreendida com base na posição singular de um sujeito movente, de posições provisórias – efêmeras, talvez –, mas construindo o possível de um percurso por entre fragmentos e multiplicidades várias. E, no caso, voltamos ao papel das teorias do texto literário na compreensão do ciberespaço. É que, se há texto, se há então leitura desse texto, se há uma posição focal que cria (sempre) regiões de clareza provisória e sombras passageiras nesse espaço de telemática opacidade, é possível propor a esse sujeito leitor um percurso de leitura como marcas e bases de sua identidade, como testemunhos de sua subjetividade. E tal leitura guarda uma especificidade, a de fundar e traçar significações, instalando-se tal qual o equilibrista na solidez precária de uma linha que se apoia no quase nada para apontar, a partir daí, para o muito, para a pluralidade das coisas e dos objetos significantes (SANTOS, 2003, p. 32).

A leitura digital fez renascer a prática de leitura que era feita nos rolos. Isso porque, a forma é bem parecida: lê-se subindo as páginas, diferente da leitura feita no códice que se realiza passando de uma página a outra, da direita para a esquerda. A leitura digital redireciona a visão para a moldura, que pode ser imagem ou texto, estampada na tela do computador. Uma nova forma de ler que exige um deslocamento do leitor, exigindo-se dele novos protocolos de leitura, além da interatividade com a obra, tal como é exigido na leitura de textos da literatura ergódica – conceito cunhado por Espen J. Aarseth no livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. De acordo com Aarseth (2005, p. 19), "na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto". Ou seja, a exigência de esforço e a energia por parte do leitor é tamanha que eleva a interpretação ao nível de intervenção, visto que este tipo de literatura requer a participação e a exploração do leitor na construção da própria obra.

As questões postas por Aarseth, apesar de não serem o foco central desta tese, suscitam discussões acerca da existência de leitores proficientes para ler, interpretar e interagir no meio digital. Nesse sentido, o autor postula que,

> Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, tem de haver também literatura não-ergódica, onde o esforço para percorrer o texto é trivial, sem que o leitor assuma responsabilidades extranoemáticas à exceção de (por exemplo) movimentar a vista e virar as páginas periódica ou arbitrariamente (AARSETH, 2005, p. 19-20).

Em outras palavras, embora a literatura digital pretenda o leitor ativo e procedimental, o leitor atual é menos autor e menos ativo do que se supunha no início desse milênio. Na maioria das vezes, é apenas um curtidor ou repostador de imagens e/ou textos, desprovido de crítica ao conteúdo lido e/ou postado. Isso se deve a diversas questões, tais como, o fato de que a literatura digital também promove a leitura rápida de informações, a troca de mensagens, os memes e os infinitos grupos com interrupções constantes, criando, portanto, um tipo de leitor diferente daquele que pegava um livro e ficava semanas com ele, saboreando o seu conteúdo. Decerto, o fato de a leitura digital não ser linear, mas sim fragmentada, tanto pode facilitar o leitor saltar do primeiro para o décimo capítulo, como também embrenhar-se em outras leituras sugeridas pelos links. Em ambos os casos, se o leitor não tiver protocolos de leitura definidos poderá se perder ou desviar-se do propósito do texto e da leitura.

É importante destacar que, mesmo que incorpore e recicle os mecanismos de leitura já instituídos, a leitura digital ainda necessita apontar novas formas de significar, ver e memorizar o texto, possibilitando ao leitor interromper, retomar e/ou renunciar a leitura quando quiser, no sentido de demonstrar uma expansão da noção de tempo e de domínio do próprio texto e da ação leitora.

Em seu livro *A Ciberliteratura*: criação literária e computador, Pedro Barbosa também adverte que "um novo tipo de texto exige uma nova prática de leitura" (BARBOSA, 1996, p. 115). Isso porque a leitura na tela requer uma nova atitude por parte do leitor, sobretudo quando dele é exigida uma participação ativa na feitura do texto. Para o autor, "o papel do leitor amplia-se e torna-se essencialmente ativo, pois o movimento passa a ser do leitor em relação ao texto e não o movimento do texto em relação ao leitor" (BARBOSA, 1996, p. 115). Contudo, atualmente, podemos observar que o leitor ainda não conseguiu atingir o nível de interação que Barbosa e outros autores que escrevem sobre literatura digital imaginaram no final do século XX e início do século XXI. Há muito ainda para se obter nesta área, por isso faz-se necessário diversos estudos e pesquisas para buscar ampliá-la.

Decerto, "são múltiplos os caminhos de leitura" (TORRES, 2004, p. 105). Cada leitor possui um labirinto de possibilidades de leitura que existem em estado virtual e estão disponíveis para ele. Ler na internet é percorrer os caminhos transgenéricos e palimpsestuosos da hipertextualidade. A leitura se faz normalmente. A diferença é que, diante de um texto na tela ou quando o leitor se encontra diante de algum termo que necessita de maior esclarecimento, ele tem a possibilidade de abrir quantos links forem necessários para esclarecer o termo, sem deixar de controlar o ritmo e o destino da sua leitura. Ou seja, as estruturas textuais estão dependentes da intervenção do leitor para que o percurso de leitura possa ser desencadeado sem esgotar a totalidade dos percursos possíveis no campo de leitura.

De link a link, a leitura digital se faz hipertextualmente, "[...] com a multiplicidade de referências e interferências entre um texto a ler e textos outros que compartilham todos um mesmo campo de leitura" (SANTOS, 2003, p. 22). O leitor assume a missão de criador de rotas sob o comando "buscar" e "terá que construir sua interpretação a partir dos fragmentos que lhe são dados ao longo do texto" (SANTOS, 2003, p. 32). Importante mencionar que o autor supracitado entende por fragmentos, além dos textos dispostos nos links, as imagens, ícones, movimentos e processos interativos, deslocamentos e cortes, acréscimos e multiplicações, compulsão dos

significados e a contenção dos sentidos dispostos na página. Assim sendo, a leitura digital é uma leitura em movimento, feita a partir de fragmentos contidos no texto principal e nos comentários contidos nos links, podendo o leitor fazer várias e múltiplas leituras, bem como estabelecer as relações e as sequências de leitura que quiser, segundo suas necessidades informativas, além de apreender e expandir o seu protocolo pessoal de leitura ao interpretá-lo.

A leitura de um hipertexto afasta-se da necessidade de apropriação que experimenta um leitor tradicional para traçar a leitura como interação, reinvenção, atividade ou complexidade, pois a leitura de um texto virtual é múltipla, variacional e, semanticamente, é renovada devido às diversas possibilidades visuais e sonoras oferecidas pelo dispositivo. É importante destacar que, qualquer produto acabado – impresso ou digital – necessita de destinatário que irá se defrontar com esta obra, abrindo um caminho de diversidades que se manifestará pela relação dialógica entre obra e leitor. Isso significa que o leitor atual tem um papel cada vez mais ativo, pois, além de usuário, ele também pode se tornar coautor da obra e alterar o texto "original", o que permite a possibilidade de interação do leitor com o autor dentro do mesmo texto.

Decerto, a liberdade criadora proporcionada pelo ambiente virtual promove inúmeras possibilidades de produção, publicação e apresentação da obra, visando a interação entre autor e leitor e entre conteúdo e ambientes digitais. O leitor pode navegar pela obra, participando, interagindo e, em alguns casos, intervindo em sua composição, pois, no modelo digital o leitor pode também ser autor, fruir e produzir textos, comentários etc. Assim, o texto ganha um contexto mais amplo, se torna imagem, no sentido mental. Então, o que lemos é um cluster de texto gráfico, texto sonoro, som, música, vídeo, e no futuro, olfato, propriocepção, que se apresentam de forma integrada e interativa na tela. Logo, embora não haja interatividade plena, mas possibilidades e, em alguns casos, escolhas limitadas e já contidas nas possibilidades combinatórias, a participação do leitor no processo de elaboração da obra começa a se delinear com mais abrangência e abrir espaço para intervenções maiores.

Ao navegar pelo ciberespaço, o leitor digital tem a possibilidade de redimensionar conceitos como os de texto e interpretação. No entanto, é preciso ter cautela, ler e interpretar os textos criticamente, visto que o leitor atual lida com uma maior quantidade de informações e de inferências e, por isso, terá que desenvolver estratégias de construção de leitura(s) que concretize(m) esse plural do qual é feito o hipertexto. Nesse sentido, é importante que o leitor utilize esse instrumental tecnológico

de modo a estabelecer com ele um diálogo em condições de igualdade "[...], de forma que sejamos nós a nos servir da tecnologia e não a tecnologia (ou a tecnocracia por trás dela) a se servir de nós" (SANTOS, 2003, p. 35). Assim, a leitura é uma operação em que o papel do leitor se amplia e torna-se essencialmente ativo em relação ao domínio e movimento do texto, conferindo-lhe significado.

Toda leitura faz o livro renovar-se de uma forma diferente. Assim como a cada leitura de uma mesma obra, o leitor a faz de forma diferente. Enquanto objeto mediador da ação leitora, o livro excede a dimensão demarcada pela materialidade impressa, podendo-se afirmar que, desde a passagem do rolo ao códex, "[...] foram criadas, afirmadas ou impostas novas maneiras de ler que ainda não foi possível caracterizar totalmente, mas que, sem a menor dúvida, implicam práticas de leitura sem precedentes" (CHARTIER, 1999, p. 32).

Como pode ser observado no livro *Fogo*, de Álvaro Andrade Garcia, até mesmo a proposta gráfica de um livro digital altera e, em alguns casos, muda o modo de ler do leitor, bem como a sua interação e possibilidade de participação na composição da obra. Isso porque, como nos assegura Chartier, "o novo suporte do texto permite usos, manuseios e intervenções do leitor infinitamente mais numerosos e mais livres do que qualquer uma das formas antigas do livro" (CHARTIER, 2004, p. 88). Ou seja, o livro eletrônico possibilita o uso de sons, imagens em movimento e a interação do leitor, permitindo-lhe escolher, inclusive, a não linearidade da leitura, uma vez que o livro eletrônico é uma hipermídia, além de possibilidade de intensificar a sua recepção e/ou buscar outros significados que não aqueles pré-estabelecidos.

As características da leitura digital supramencionadas também podem ser observadas em *Grão,* livrE digital de Álvaro Andrade Garcia que foi produzido utilizando-se o software Managana. Segundo Garcia,

> *Grão* tem como proposta recriar o mundo através da palavra. Nele, o autor busca nas fontes das culturas primitivas o primordial para a sua poesia. Seus poemas experimentam a evolução do verbivocovisual de James Joyce para o possível interanimaverbivocovisual em uma publicação digital (GARCIA, 2018, p. 223).

No livro, os ideogramas servem como grafismos, funcionam como títulos para os fluxos e compõem um poema em chinês tradicional na última página. Representam o fogo, a água, o raio, o céu, o vazio e o ar e correspondem a um fluxo de imagens e semas. Vejamos no print da tela a seguir como são usados os ideogramas:

Figura 10 - Print dos ideogramas da última tela de *Grão* (2012)

Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

Cada ideograma é o título de um fluxo que lhe é correspondente. Basta clicar em um deles que o leitor-interator será direcionado ao fluxo correspondente ao signo ideogramático escolhido e, dessa forma, saberá o significado de cada ideograma. Independente de qual ideograma o leitor-interator clicar, a história será contada sem alterar o final. Ou seja, o leitor-interator pode iniciar a sua leitura clicando no ideograma da água e depois clicar nos demais aleatoriamente que a história não se altera. Todavia, se o leitor-interator não fizer nada, o vídeo segue até o fim e entra em *looping*.

Outro aspecto relevante da leitura na tela é que, diante de uma obra digital, o leitor age com expectativas formadas no meio impresso, incluindo um conhecimento extenso e profundo das formas de letras, convenções e estilos literários do meio impresso. E isso não se constitui um problema, visto que, quando a literatura passa de um meio para outro – da oralidade para a escrita, do códex manuscrito ao livro impresso mecanicamente, e a textualidade eletrônica – ela não deixa para trás o conhecimento acumulado e inscrito em gêneros, convenções poéticas, estruturas narrativas, elementos figurativos, e assim sucessivamente. Em vez disso, esse conhecimento é levado adiante para o novo meio tipicamente por uma tentativa de reproduzir os efeitos do meio anterior de acordo com as especificidades do novo meio, fazendo surgir modelos de leitura alternativos aos modelos impressos de texto.

Embaralhando os protocolos de leitura do impresso e do digital, em *O livro depois do livro* (2003, p. 69), Gisele Beiguelman estabelece uma discussão sobre o tema, fazendo-nos experimentar o estranhamento nos dois sistemas e discutir outras formas de leitura, além de refletir sobre interfaces de leitura alternativas aos modelos impressos. No livro impresso, a autora usa ao invés da normalização do códice, os requisitos dos sistemas digitais, e vice versa. Logo, é importante ter ciência de que o

desenvolvimento desse novo horizonte de leitura, que o mundo cibernético promete e a proliferação dos dispositivos móveis corrobora, impõe que se pense o que queremos dos textos, da memória e das próprias tecnologias de conhecimento, da ciberliteratura e de seus horizontes imaginários. Ler e escrever ganharam novos significados. As experiências e os lugares de leitura foram redefinidos. Com o avanço dos laptops e com o aumento de conteúdos disponíveis na internet, é inegável que a leitura em telas passou a fazer parte do nosso cotidiano. Não importa se o que é visto é texto ou imagem. O que pode ser lido, visto ou escutado depende de uma rota textual de endereçamento que não reside na tela, mas que faz o texto se confundir com a noção de lugar e transforma a imagem e o som em um dado da escrita, visto que,

> o que está em jogo é a necessidade de engendrar não só repertórios capazes de transcender o formato do códex e a cultura material da página, como as únicas possibilidades para a exposição de ideais, mas também suas funções simbólicas, como as de suporte de memória, e econômicas, como o valor material da autoria (BEIGUELMAN, 2003, p. 17).

Ler é um processo dialético, criativo e crítico. Há personagens, histórias e autores que nos acompanham e a cada vez que os relemos remodelamos a interpretação da leitura anterior. Dessa forma, o contexto e o objetivo são fundamentais em cada momento da leitura porque deles resultarão o processo de sua significação. Até mesmo a versão de um livro teórico é traduzida de forma diferente da original, para que assim se possa escrever o texto de acordo com os protocolos de leitura dos leitores de cada local. Isso porque, ao escrever uma obra digital, o autor prevê e calcula os possíveis comportamentos do leitor-modelo, levando-o a ativar seus índices referenciais, visando estimular a sua possível interpretação e a sua cooperação, postos que essas fazem parte do processo de geração do texto. Logo, se muda o local, o tradutor da obra tem que considerar as referências do leitor-local e inseri-las na obra traduzida.

Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia sugere que exista uma sintonia entre quem escreve e quem lê. Para ele, "o que é bom ou ruim na poesia também depende de uma época e de quem lê", pois, "hoje em dia, na arte eletrônica, todo texto está entre quem está escrevendo e quem está lendo" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 272). Assim, a leitura é um pacto de generosidade entre o autor e o leitor, em que o autor promove o leitor à condição de coautor da obra e, por conseguinte, como parte integrante desse processo possibilita que ele participe dela, conferindo-lhe mutabilidade ou variabilidade de forma colaborativa. Nesse processo, a postura do leitor frente ao

texto ou poema é determinante na construção de sentidos, independente do meio de circulação da produção, abrindo um caminho de diversidades e diálogo que se manifestará com uma riqueza de reflexos condicionados pela relação dialógica entre obra e leitor.

De acordo com os pressupostos dos teóricos da estética da recepção, a identidade do leitor se constrói historicamente de maneira permanente, baseada nas ferramentas utilizadas para escrita e leitura, do livro impresso e, recentemente, do livro digital. O leitor adquiriu personalidade e responsabilidade diante do texto e se torna condição da vitalidade da literatura como instituição social. Também a obra não se constitui mais como um produto acabado. Pelo contrário, é a possibilidade de várias composições por meio da leitura que possibilita a sua interpretação e ação na obra. E é este leitor que recria a obra que neste estudo nos interessa. Pois, ele a concebe como "um lugar de convergência de produção, de recepção e comunicação" (JAUSS, 2002, p. 104), em que o leitor, ao mesmo tempo, a ressignifica e interage com ela no ato da percepção e da leitura. Dessa maneira, o texto se apresenta como uma obra aberta e em movimento, podendo gerar diversas e diferentes leituras.

A partir de todo o exposto, temos que a literatura digital, assim como a poesia digital, cuja característica marcante é a forma híbrida, requer um leitor capaz de interagir e participar da obra, atravessando-a e construindo um novo texto. A liberdade criativa proporcionada pelo ambiente virtual promove inúmeras possibilidades de criação, produção, publicação, apresentação e recriação da obra, visando a interação entre autor e leitor e entre conteúdo e ambientes digitais. As novas mídias também oferecem novas possibilidades para a experimentação, criação e inovação na poesia, cuja leitura pode ser feita de qualquer ponto sem interferir no curso da leitura ou na interpretação do poema. Isso acontece porque, o leitor, confrontado com diferentes tempos e ritmos, pode realizar a sua leitura visando decodificar o texto e/ou poema para compreender o que está lendo.

Todas essas inovações influem no âmbito da leitura de poesia feita em meio digital, em que ler requer do leitor um outro olhar, atento ao signo verbal tanto quanto aos signos não-verbais. A leitura digital, marcada por interrupções, fracionamento, superficialidade e desconcentração, é o novo modo de ler. Nesse contexto, espera-se que o dinamismo e a complexidade característicos da leitura digital produzam diversas e diferentes obras. Afinal, quem lê, escreve, lê.

1.4 Releitura: os procedimentos de recriação digital na obra de Álvaro Andrade Garcia

fruto seja
para dar te
ao outro
mas guarda
a semente
teu sumo bem
para germinar
todas as vezes
que for preciso
(Álvaro Andrade Garcia, 2002, p. 22).

Em diferentes tempos e espaços, diversos autores já refletiram sobre o processo de releitura. Por isso, para conhecimento do leitor, neste subcapítulo, serão descritas outras nomenclaturas usadas por teóricos e autores que se assemelham ao conceito de releitura proposto por E. M. de Melo e Castro, que contém as características que constituem o processo criativo realizado por Álvaro Andrade Garcia e que fundamenta esta tese, tais como reescrita, recriação, reconfiguração, tradução, tradução intersemiótica e transcriação.

O filósofo francês Jean-François Lyotard, por exemplo, buscou uma terminologia adequada para nomear esse fenômeno examinado por ele desde outras suas incursões à arte e, mais especificamente, às narrativas do final do milênio. A narrativa, que segundo Benjamin nasce da experiência pessoal de quem narra ou da que é relatada por outros e dessa forma faz o conhecimento espalhar-se, acabou sendo denominada por Lyotard de reescrita. Escrever com o autor, reescrever.

Na contemporaneidade, autores baseados no princípio proposto por Derrida de que toda obra é um arquivo, que pode vir a ser interpretado, repetido, reproduzido e também traduzido, passaram a chamar de recriação o processo de recriar obras a partir do passado acrescido das informações do presente. Para elucidar esse conceito, Derrida afirma que,

> um arquivo contém a singularidade insubstituível de um documento a interpretar, a repetir, a reproduzir, cada vez em sua unicidade original, pois um arquivo deve ser idiomático, e ao mesmo tempo ofertada e furtada à tradução, aberta e subtraída à iteração e à reprodutibilidade técnica (DERRIDA, 2001, p. 118).

Para exemplificar, em seu livro *Mal de arquivo*: uma impressão freudiana, Derrida cita a passagem em que o pai de Freud o presenteia com a sua própria Bíblia revestida de uma nova capa de couro contendo uma longa dedicatória, que resumidamente dizia "uma nova capa" (DERRIDA, 2001, p. 34). Ou seja, a Bíblia usada e tantas vezes lida pelo pai foi revestida com uma nova capa para ser repassada ao filho. Contudo, mesmo revestida de uma nova capa, a Bíblia continua contendo em si o conteúdo original, agora acrescido da dedicatória do pai. É a mesma Bíblia, mas com uma nova capa. A Bíblia, portanto, simboliza a memória da tradição que é passada de geração a geração, podendo ou não ser usada no presente e/ou no futuro. A nova capa significa a continuidade que o novo se apresenta para contar a mesma história ou partes dela de outras formas, recriando-as, o que nos remete ao processo de releitura.

Ainda de acordo com Derrida (2001, p. 32), "não haveria certamente desejo de arquivo sem a finitude radical, sem a possibilidade de esquecimento que não se limita ao recalcamento", visto que se se arquiva é para não se esquecer. Porém, durante esse processo, o arquivo pode ser modificado, alterado, arruinado ou esvaziado. Entretanto, é necessário que aspectos como a falta de criatividade, originalidade, ilegibilidade, bem como a apropriação, o plágio, a fraude, a falsificação, o gerenciamento da informação, o processamento de texto, a criação de bancos de dados, o processo extremo e suas metodologias sejam observados ao longo do processo de recriação. Nesse sentido, reler é recriar em cima de uma obra já existente e não pode ser confundido com apropriação ou reedição. Não se trata apenas de repetir, de copiar, de imitar ou de conservar. Trata-se de recorrer ao arquivo, à herança, para recriar. Por isso, ao recriar uma obra, o autor deve propor e manter dados que a ressignifique demostrando que não se trata de uma cópia, mas que a essência da obra foi mantida, embora também contenha elementos que a renovam e dão a ela um novo significado de acordo com a contemporaneidade.

O processo de recriação não menospreza ou inferioriza a obra produzida. Em *O gênio não original* (2013, p. 85), Marjorie Perloff cita algumas obras em que o uso e a justaposição de diversas linguagens também exigem genialidade para mesclá-las. *Passagens*, de Walter Benjamin é um exemplo. Iniciada em 1927, só foi concluída compulsoriamente em 1940, com o falecimento do autor. Fundamentada em material e citações retiradas de fontes da Biblioteca Nacional de Paris, esta obra possui mais de mil páginas, contendo fotografias de jornais, legendas, notas, citações e colagens de textos, em sua maioria de palavras alheias, em formato de montagem literária para registrar e ilustrar a rotina em uma metrópole. Ao conceber e produzir um livro

histórico e filosófico sobre o capitalismo numa grande metrópole, utilizando citações, fotografias e outras linguagens para expressar e representar essa realidade que poderia ficar maçante se tivesse sido escrita apenas com palavras, Benjamin comprova que a literatura é incessantemente disseminada e inseminadora, infinitamente reinterpretada. O seu texto constitui-se em um arquivo, um texto que, pelas marcações de Perloff, é inacabado e em progresso. Uma obra, cujo formato representa o caminho pelo qual a literatura contemporânea transita: as passagens digitais de um link para o outro.

Camões, Sá de Miranda e Fernando Pessoa, grandes poetas da língua portuguesa e homens contemporâneos em seu tempo, importaram arquivos provençais, italianos e espanhóis e também exportaram a poesia em língua portuguesa para o mundo inteiro, visando proteger as marcas do apagamento, assegurar a salvação e disponibilizar a impressão, reimpressão e reprodução de suas obras. Dessa forma, diversos textos canônicos, como *Os Lusíadas,* o *Livro do Desassossego e Dom Quixote* foram traduzidos para diversas línguas e percorreram o mundo. Nesse sentido, releitura é um processo de recriação, um processo de tradução criativa, conforme definiu Haroldo de Campos.

Releitura não é cópia, mas sim refazer a obra em outro contexto ou formato. Ou seja, reler é transcriar. A releitura como transcriação dos clássicos foi proposta pelo escritor Jorge Luís Borges, em 1944, quando ele publicou a coletânea *Ficções* – reunião de contos que se apresentam como irônicas peças de crítica literária, reescrevendo-os não como uma paródia, paráfrase ou cópia, mas como uma transcriação da obra. Haroldo de Campos chamou a prática de tradução por transcriação. Ele explica que, no princípio, a tradução era a sobreposição das línguas como uma variante da poética citacional ou intertextual e cita como exemplos: *The Waste Land* de T. S. Eliot, *Cantos* de Pound e *Shadowtime* de Charles Bernstein.

A tradução é uma obra de recriação que parte do original e é atualizada com caráter crítico e criativo pelo autor. Traduzir é recriar transformando, como acontece com a poesia digital que circula na internet e necessita de traduções de linguagens, de criações, de adaptações, de entrecruzamentos de códigos, de interpretações e de conversores de softwares para linguagens computacionais diferentes. A tradução permite a descoberta de links, recepções e significados que outros meios não possibilitavam, tais como a hipertextualidade, o rompimento da estrutura linear das linhas, frases, parágrafos, versos e estrofes e a grafia espaço-temporal, que são elementos que compõem a poesia digital, vista como tradução/recriação das outras

poesias existentes (verbal, visual, sonora) no meio digital. Dessa forma, "reler é, portanto, um ato polissêmico, que pode muito contraditoriamente ser interpretado, conforme os olhos que releem e o contexto em que o fazem" (CASTRO, 2008, p. 17).

A transcriação é mais do que renovar e rever. É redimensionar, é redirecionar uma representação, apresentando-a de uma nova forma num movimento de questionamento do tempo. A variação visual feita por Augusto de Campos do verso "Rose is a rose is a rose is a rose", escrito por Gertrude Stein, para a capa de *Porta-retratos* (1989) é um exemplo de transcriação. Vejamos:

Figura 11 - Capa de *Porta-retratos* (1989)

Fonte: (PERLOFF, 2013).

Na Figura 11, temos a capa de *Porta-retratos* (1989). Nela, o retrato na capa (reimpresso como o frontispício), uma rosa para Gertrude, foi feito em 1988. "A rosa vermelha composta pela frase 'A rose is a rose is a rose' não começa nem termina em qualquer lugar, podendo o leitor ler os círculos concêntricos que a compõe do lugar que preferir" (PERLOFF, 2013, p. 126). Uma rosa não é apenas uma rosa. Ela carrega todas as nossas vivências com toda as rosas que já lidamos e todas as memórias relacionadas a ela. São muitas as formas, tantas as possibilidades: em jardins, em um desenho, em uma música, em uma tatuagem. Logo, com esta frase e com uma escrita automática,

Gertrude Stein sintetiza toda a modernidade do século XX que inspirou a futura prosa experimental. Para fazê-la, além da transcriação, Augusto de Campos aplicou o conceito de "composição como uma explicação", criado por Stein, utilizando os princípios "começar de novo e de novo" e "usar tudo", muito usados por ela.

No meio digital, portanto, as traduções representam esforços no sentido de usar a criatividade coletiva para se fazer arte. O texto é móvel e pode ser deslocado de um local digital para o outro, impresso, apropriado, ocultado e transformado para diversos propósitos. A releitura é posta como fundamento principal da criatividade poética contemporânea e como caracterização das relações entre os textos dos mestres e dos discípulos, ou seja, do inventor de formas e do diluidor dessas formas. Nesse sentido, é importante destacar o trabalho de Silvia Laurentiz que, como poucos artistas, soube enfrentar no campo das mídias digitais os desafios implícitos na ideia de tradução como transcriação conceituada por Haroldo de Campos. Em *Econ* (1998) – realização em ambiente tridimensional a partir de "O Eco e o Icon" do poeta E. M. de Melo e Castro, ao se libertar das convenções e repertórios de leitura consolidados pelo livro impresso, Laurentiz recodificou o poema criando uma arquitetura sintática especial no ambiente composto com linguagem VRML, evocando a plasticidade das regras compositivas da sua programação (posição, forma e cor) e redistribuindo-as em diferentes zonas sonoras (BEIGUELMAN, 2003). Dessa forma, o poema não foi apenas revisitado, mas sim recriado, ganhando novos sentidos ao mesmo tempo em que reforçou e expandiu seus sentidos originais.

Em *O chip e o caleidoscópio*, Lúcia Leão (2005, p. 313), afirma que, "a poesia digital como manifestação artística híbrida favorece a ocorrência da tradução intersemiótica, como interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais", o que pode ser observado em inúmeros exemplos e obras de Haroldo de Campos, Décio Pignatari, Augusto de Campos, Paulo Leminski, Alice Ruiz, dentre outros. Esses poetas, utilizando como suporte o papel, o videotexto, a montagem fotográfica, o poema-objeto (tridimensional), a holografia, o filme e a tela, criaram obras com o predomínio do uso da palavra poética nas fronteiras da arte visual, da poesia, da música, do teatro e da performance. Dessa maneira, a poesia não apenas usa a tradução intersemiótica como um novo meio de difusão, mas, principalmente, faz desse meio um novo fazer poético, visto que em um processo de tradução intersemiótica uma ideia pode adquirir muitas formas em diversos meios e publicações, todas de alguma

maneira derivadas, cada uma delas explorando as potencialidades do meio em questão. Assim, a tradição é renovada e transformada constantemente.

Neste estudo, verificamos que há uma característica fundamental na produção poética de Haroldo de Campos que é comum à poética de Álvaro Andrade Garcia: a busca pela invenção, pela novidade. Em ambos podemos perceber a leitura sincrônica da tradição em função do presente para compor as suas obras numa perspectiva de renovação do cânone. E isso só é possível devido à imersão dos dois poetas na cultura chinesa que prima pela valorização dos antepassados, da busca de si mesmo e do contato com a natureza. A literatura chinesa, da qual tornaram-se devotos Campos e Garcia, é composta por ideogramas que se caracterizam pela visualidade, condensação das formas e concisão dos poemas, características que se aproximam muito das usadas na poesia concreta e nos processos de transcriação de Campos e de releitura de Garcia.

Embora o termo releitura mantenha uma conotação de repetição, não se trata simplesmente da duplicação de uma ação anteriormente executada, já que rever pode conter a conotação de emendar, e reler comporta, certamente, uma possível outra ou nova interpretação. Reler não é simplesmente ler outra vez, mas sim, um ato híbrido, entre a razão e o sentimento, pelo qual a releitura, hoje, de um texto lido ontem pode significar a chegada a uma diferente interpretação ou ter características até de uma descoberta ou de uma invenção. Nessa perspectiva,

> a releitura toma um novo alento, no complexo mundo das tecnologias de geração e tratamento, quer do texto, quer das imagens visuais que, abrindo possibilidades de interatividade, anamorfose e, sobretudo, de hipertextualidade, nos propõem a possibilidade de reescritas sucessivas, recombinatórias e estocásticas, executadas através de geradores algorítmicos, requerendo infinitas releituras infinitas (CASTRO, 2008, p. 22).

Ainda de acordo com E. M. de Melo e Castro, a releitura tecnológica é um processo heurístico que parte da obra original para desenvolver-se em outra mídia, mas mantendo-se o tema original. Dessa forma,

> a releitura se transforma num movimento inventivo, para além de uma tradução intersemiótica, resultando em novas e diferentes percepções e fruições estéticas, envolvendo não só a visão mas as sinestesias tacto-visuais, principalmente no caso da interatividade (CASTRO, 2008, p. 223).

Em seu texto "A criação e o fazer analógico e digital – *in progress*", Wilton Azevedo corrobora com Castro ao afirmar que "uma obra em seu processo criativo, utilizando os meios digitais e/ou analógicos que dependem de estruturas físicas, vai

além da mente criadora corrompendo pensamentos iniciais e transformando, ao acaso digital, a si própria" (AZEVEDO, in SILVA, GOBIRA, MARINHO, 2018, p. 236). Isso porque, como a tecnologia digital se renova numa contínua evolução, a obra produzida coletivamente pelo autor, programador, editor e, em alguns casos, com a participação do leitor, vai se alterando até que finalize. É evidente que em nossa época midiática o processo de releitura continua acontecendo de diversas formas, não só em livros, mas também em ferramentas, dispositivos e softwares. Surge então o conceito de versão, como nos softwares, "que começam um dia e estão em permanente mudança depois, na medida em que surgem implementações, novas formas, possibilidades, avanços tecnológicos etc." (GARCIA, 2014, s.p.). Assim sendo, as obras nunca estarão acabadas depois de publicadas, podendo ser redefinidas a cada nova versão recriada ou "sob uma nova pele" (DERRIDA, 2001). E isso é uma mudança substancial no modo de pensar a obra como um processo de escritura, de leitura criativa e de interação do leitor e não apenas como um produto acabado e estanque.

Decerto, a remodelagem das formas literárias tem possibilitado diversas mudanças no contexto literário atual, inclusive no que se refere ao conceito de originalidade. Para alguns poetas contemporâneos, a possibilidade de reescrever criativamente textos de outros autores, contribui para a diluição das fronteiras rígidas e inflexíveis da classificação e dos cânones, como tem feito Rui Torres, que possui diversos trabalhos de releitura de autores canônicos mundiais, restaurando-os para a literatura em moldes contemporâneos. Nessa perspectiva, releitura é o resultado da absorção de um texto original transformado em outro texto, renovado pelo contexto digital e atualizado aos moldes contemporâneos. E é isso que o poeta português faz ao realizar uma restauração da estrutura formal da obra original, transformando-a e adaptando-a à linguagem hipertextual. Nisso consiste a grande lição das poéticas experimentais que nos ensinaram a ver as ambiguidades do velho e do novo e como cada um se inscreve no outro.

Pensar releitura enquanto reconfiguração é retornar ao ponto de partida como condição para o novo ato. Reconfigurar um texto é apagar outro, reconfigurar um projeto é melhorá-lo, reconfigurar um jogo é jogar uma nova partida. São gestos diferentes e a reconfiguração pode ser tanto o exercício que dá forma a alguma matéria ou a algum suporte, quanto pode ser o trabalho ideal e abstrato da linguagem sobre ela mesma, quanto pode enfim aludir ao processo cibernético de fabricação artificial: reconfiguram-se softwares, computadores e sistemas. A reconfiguração permite e

possibilita que clássicos como *Dom Quixote* e *Os Lusíadas* possam ter suas versões originais reformuladas em outros moldes, inclusive digitais, para que leitores que nunca ouviram falar de Miguel de Cervantes e/ou de Luís de Camões possam ler suas obras tão densas e extensas, mas de grande valor literário e cultural para a humanidade.

Na literatura digital, o autor pode organizar vários percursos, várias camadas de leitura e obras diferentes na mesma obra, o que realmente se categoriza como uma mudança importante e diferencial. Isso acontece porque o meio digital possibilita que ocorra o processo palimpséstico, no qual "um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos" (GENETTE, 2010, s.p.). Cabe ressaltar que, ao longo da história da escrita, diversos autores utilizaram e continuam a utilizar, em maior ou menor grau, parte ou trechos de obras já existentes para compor as suas próprias obras, podendo ocorrer releitura ou transposição de parte da obra, como o *Hamlet* de Laforgue, a *Électre* e o *Supplément au voyage de Cook* de Giraudoux, o *Doutor Fausto* de Thomas Mann, o *Ulisses* de Joyce ou o *Sexta-feira* de Tournier, que são versões ampliadas e modernizadas que mantêm com o seu texto de referência uma relação de transposição. Isso significa dizer que, essas obras foram escritas a partir de uma obra já existente e ao tema são acrescidos novos personagens e/ou contextos. Uma transposição não se caracteriza como releitura, mas, é importante salientar que nas transposições, por meio das diferenças funcionais há, pelo menos, uma continuidade de procedimento que impede de nos limitarmos unicamente às fórmulas canônicas.

Releitura tem o significado de uma nova versão da mesma obra, sem limite rigoroso, nem para o interior (o texto) nem para o exterior (o discurso sobre o texto), visando uma melhor acolhida do texto e de uma leitura mais pertinente aos olhos do autor e do leitor. É um retorno ao que foi arquivado à espera de um dia ser reproduzido. É essa a função de um arquivo: assegurar a possibilidade da memorização, da repetição, da reprodução e da reimpressão, além de trazer em si e consigo a experiência da memória e da lembrança. Lembrar para não esquecer; arquivar para rever. Abri-lo, consequentemente, é retornar ao ponto de partida visando reproduzi-lo. É a possibilidade de existir um dia, do que foi arquivado ser usado no futuro como semente que guarda em seu conteúdo algo que pode nascer e/ou renascer. No caso de um texto, o arquivo funciona como promessa do porvir, possibilitando-lhe ser recriado, reescrito, relido.

Nesse sentido, retornamos à epígrafe. Nela, as palavras semente, germinar e fruto podem ser usadas para explicar o processo criativo do autor, ou seja, como nasce a

obra. A semente é como a imaginação que origina a ideia. Germinada, a semente se torna fruto; a obra. O arquivo torna-se uma nova obra. Dessa forma, o autor compara o processo de concepção e criação da obra ao processo de germinação da semente, pois para Álvaro Andrade Garcia, é preciso germinar a semente para gerar o fruto. No entanto, é importante ressaltar que durante esse processo nem toda semente germinará, pois "há flores que/ permanecem/beleza// há flores que/ acabam fruto" (GARCIA, 1986, p. 171). Algumas vezes uma semente/ideia surge, mas gasta tempo para ser processada, mesmo que haja a intenção de germiná-la. Outras vezes, a semente existe, mas é preciso haver a intenção de cultivá-la para que ela germine. É necessário cuidar de cada detalhe, atentar para as condições para que o processo se desenvolva. Enquanto isso, a semente permanece arquivada até que o autor tenha o objetivo de torná-la fruto. Afinal, "semente não é/ a que germina/ mas toda que cai:/ a intenção" (GARCIA, 1986, p. 193).

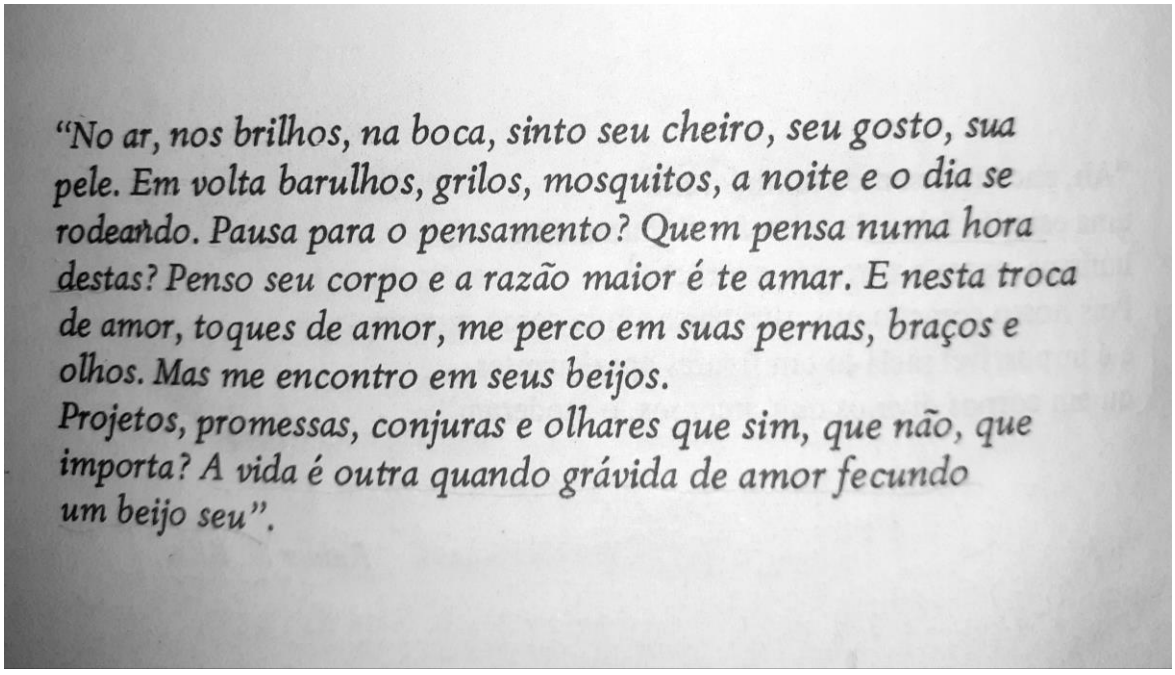
Álvaro Andrade Garcia recorre frequentemente às temáticas do tempo, da linguagem e da própria identidade, buscando diversas maneiras de concebê-las e diferentes formas de chegar aos mesmos temas, além de evidenciar um sujeito lírico e empírico imerso no tempo de maneira mais ampla e intrincada. Em seus livros, ele republica poemas de obras e edições diferentes. Podemos observar isso em *Poemas de brinquedo* (2016), cuja maioria dos poemas foram publicados anteriormente em *Álvaro* (2002). Isso também ocorre em suas videopoesias, como "Pepsi Machine", que foi apresentada primeiramente na versão digital em 1991, mas enquanto poema só foi publicado no impresso em 1994, acrescido de outros versos arquivados em suas gavetas e que aguardavam a finalização do poeta. O exposto confirma que o autor defende a ideia de uma escrita que se expande infinitamente em obras que estão aptas a serem remodeladas e redefinidas a cada nova versão, como *Fogo,* que está na quarta versão.

Nessa perspectiva, o processo de releitura se faz por meio da possibilidade de modificar a obra, devido à incompletude do arquivo, transformando-a em outra versão dela mesma, o que permite novas leituras e interpretações do leitor. É nesse momento que o autor atualiza a versão da obra, pautado no pressuposto que o texto e/ou poema é um *continuum* que está em *work in progress*, ou seja, está em permanente construção. Álvaro Andrade Garcia busca em sua obra o retorno ao ponto de partida para recriar outra obra em outro formato, mas que possa ser revisitada tanto no formato anterior quanto no posterior. Em um processo de transcriação permanente, que envolve a recepção do leitor, ele busca um diálogo entre a sua estratégia de autor e a resposta do leitor para que o texto possa fruir. Ou seja, Garcia reconstrói o texto e/ou poema, não

simplesmente como uma releitura, mas como uma crítica ao texto original. E isso "só é possível porque os textos são intercambiavelmente infinitos e/ou passíveis de vários futuros e por serem moldáveis a novas plataformas de publicação e difusão" (BARBOSA, 2017, p. 77), tal como algumas obras de Álvaro Andrade Garcia.

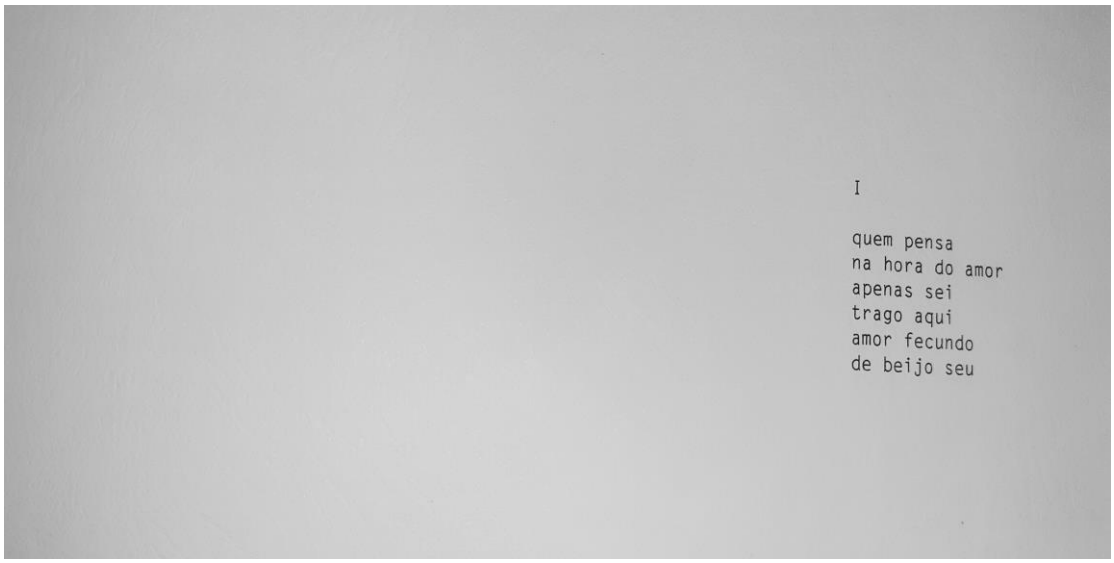
O processo de releitura é realizado por diversos autores e ocorre de diferentes formas. Todo e qualquer escritor pode alterar os seus textos através da reescrita. Álvaro Andrade Garcia também utiliza o recurso da releitura para reescrever suas obras. Na composição do seu processo criativo, reler é adicionar camadas, é ter outro viés para passar pela obra. Nesse processo, tanto a obra quanto o autor estarão sempre num momento diferente quando houver a releitura. Por exemplo, após escrever seu primeiro apanhado de poemas intitulado *Nessa estrada que leva a algum lugar*, Garcia escreveu *O beijo que virou poesia* (1984), que foi o seu primeiro livro publicado. Anos depois, essa edição caseira foi reescrita pelo autor que selecionou alguns poemas da obra original e condensou os versos mantendo a essência do tema original para dar origem a *Fogo* impresso (2002). Para melhor entender, vejamos, nas imagens seguintes, como o poema I era antes de ser condensado pelo autor para compor a versão impressa de *Fogo*:

Figura 12 – Poema I em *O beijo que virou poesia* (1984)


"No ar, nos brilhos, na boca, sinto seu cheiro, seu gosto, sua pele. Em volta barulhos, grilos, mosquitos, a noite e o dia se rodeando. Pausa para o pensamento? Quem pensa numa hora destas? Penso seu corpo e a razão maior é te amar. E nesta troca de amor, toques de amor, me perco em suas pernas, braços e olhos. Mas me encontro em seus beijos.
Projetos, promessas, conjuras e olhares que sim, que não, que importa? A vida é outra quando grávida de amor fecundo um beijo seu".

Fonte: (GARCIA, 1984, p. 4).

Figura 13 - Poema I em *Fogo* (2002)



Fonte: (GARCIA, 2002, s.p.).

A partir das imagens, podemos afirmar que a ideia da primeira versão está presente na obra posterior de forma condensada e com mais precisão. O segundo poema foi sugado do primeiro, mas não são idênticos. Embora seja menos verborrágica, a nova versão descortina a antiga, pois nela a essência original pode ser observada, o que comprova que forma e conteúdo são duas dimensões de uma mesma coisa, a obra, sem uma não há a outra. São ambas importantes.

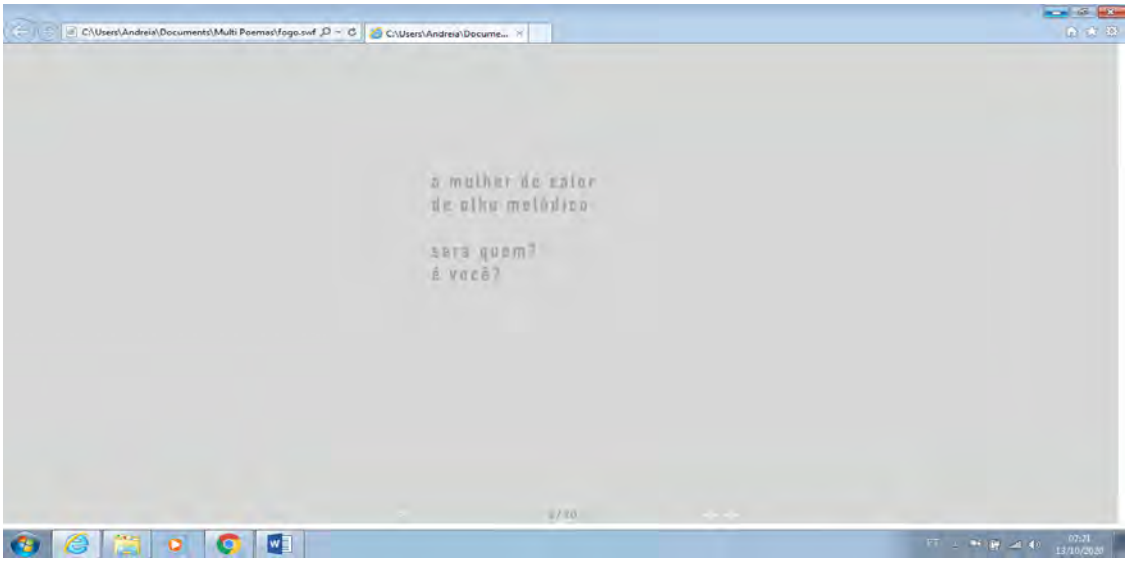
Ciente que a literatura digital permite ao autor organizar vários percursos, várias camadas de leitura e várias obras diferentes da mesma obra, Álvaro Andrade Garcia, utilizando o princípio de escrita palimpséstica como fundamento para a sua criação poética, usou os poemas selecionados de *Fogo* impresso para reescrever as versões digitais de *Fogo,* em 2011 e em 2013. Cabe ressaltar que Gérard Genette define o termo palimpsesto por:

> um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação (GENETTE, 2010, s.p.).

É importante destacar que, ao utilizar o conceito palimpséstico para reler o seu primeiro livro *O beijo que virou poesia*, Álvaro Andrade Garcia buscou compreender como essa técnica permite desvelar na leitura da obra, tanto as camadas condensadas da história do livro como a própria ideia de criação da obra, para se chegar a uma teorização em torno de conceitos como a historicidade e a temporalidade da obra

impressa e digital e de como uma influencia a leitura da outra, não apenas em termos de sentido, mas da própria reflexão em torno de sua constituição temporal. Vejamos como se deu esse processo observando as figuras 14 e 15, que compõem a versão digital de 2011, e as figuras 16 e 17, que compõem a versão digital produzida em 2013:

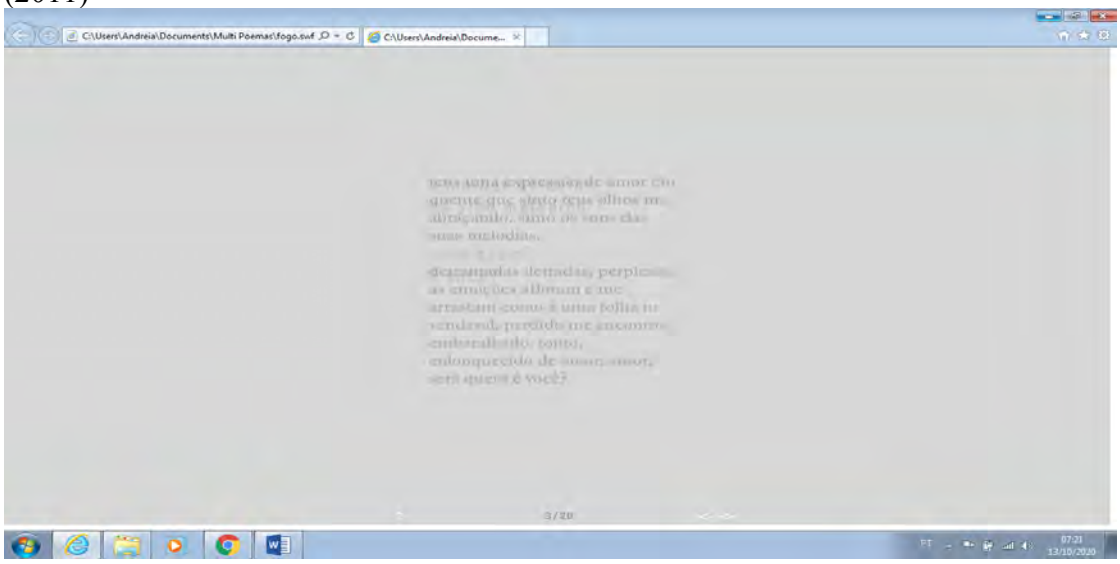
Figura 14 - Print de um poema condensado de *Fogo* digital (2011)



Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

Na segunda imagem, ao passar o mouse ou clicando em cima do texto já condensado tem-se uma revelação daquele primeiro texto de *O beijo que virou poesia* e vice-versa.

Figura 15 - Print da camada palimpséstica do poema 3/20 de *Fogo* digital (2011)



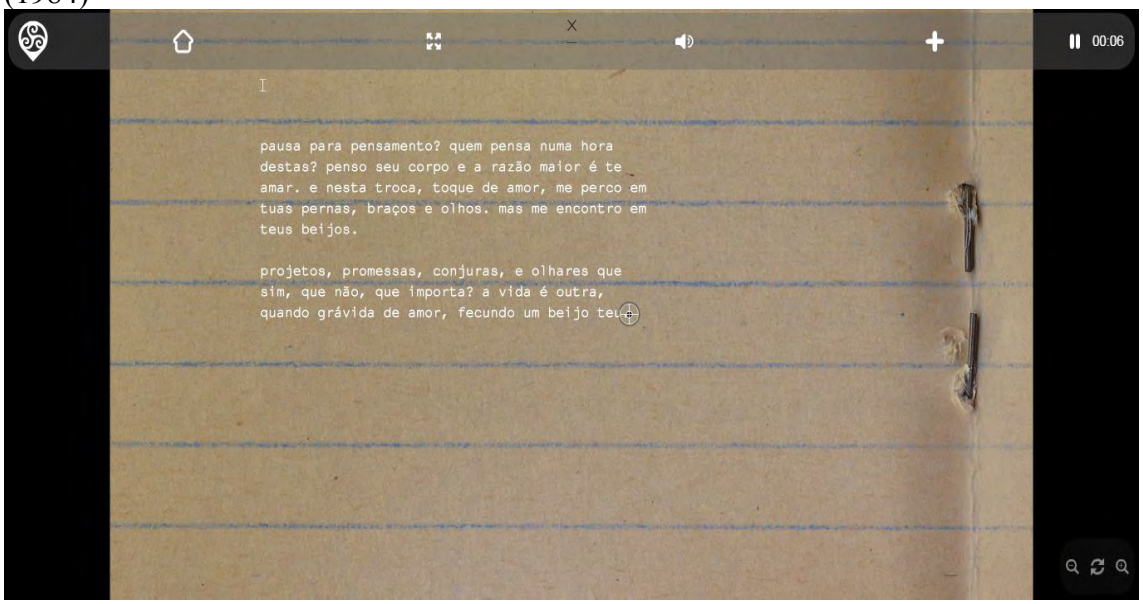
Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

Na versão digital de 2013, Álvaro Andrade Garcia apresentou outra forma de demonstrar a escrita palimpséstica. Como num rascunho, o poema original escrito em uma folha de caderno é repaginado para ocupar a tela do computador.

Figura 16 - Print do poema I em *Fogo* digital (2013)

Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Figura 17 - Print do poema-rascunho da versão original de *O beijo que virou poesia* (1984)



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

A partir da observação das imagens, temos o antigo como base sob o novo recriado e vice-versa, e juntos formam uma nova obra. *O beijo que virou poesia* gerou *Fogo* na versão impressa, que, por conseguinte, gerou *Fogo* em formato digital. Como

resultado da inscrição e do arquivamento, ler pela transparência o antigo sob o novo é retornar ao arquivo e ressaltar que a obra deriva de uma obra anterior. Escrever um texto a partir de outro texto é demonstrar o seu valor, é respeitar o texto original, visando mantê-lo, agora repaginado. Logo, nessa reescrita palimpséstica, um texto se encontra subentendido no outro formando o todo. Dessa maneira, na releitura de *O beijo que virou poesia*, Garcia conseguiu expressar com mais precisão aquilo que já estava presente na obra e apenas foi condensado e aperfeiçoado nas versões que se seguiram de *Fogo*. Em uma releitura, como uma escrita infinita, ao consultar o arquivo da sua própria obra, como no caso de Álvaro Andrade Garcia, o poeta a reescreve vislumbrando-a nas relações com as linguagens da história. Em outras palavras, o mesmo livro já é outro. Na releitura de *Fogo*, portanto, ecoa uma multiplicidade de formas e linguagens, em que o poeta olha para o passado para construir a sua identidade no presente. As confluências temporais, passado e presente, servem de abertura para repensar o papel da tradição na poesia, de que um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos [...]" (GENETTE, 2010, p. 7). Continuamente.

Decerto, a arte de se criar o novo olhando o antigo está presente nos livros de Álvaro Andrade Garcia mostrando que a poesia tem sido fonte inesgotável para a busca de novas linguagens, expressões e formas de difusão no meio audiovisual. Neste caso, a "abertura da obra" permitiu ao autor várias possibilidades de releitura, inclusive de formato. Como afirma Álvaro Andrade Garcia (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 281), "a passagem de um formato ao outro é um processo de "descategorização e recategorização" da obra, facilitado pelo meio digital que permite que uma obra digital tenha várias versões, uma após a outra". Essa função criativa pode ser utilizada para o escritor selecionar uma obra anterior e elaborar outras versões dela. E isso é importante porque possibilita que a primeira versão continue existindo nas outras versões.

Já no processo de releitura de *Librare*, editado e publicado pela Tipografia Fundo de Ouro Preto em 1986, ocorreu o processo de releitura do livro impresso para o formato digital sem alteração nos poemas e no título. Desde a capa da versão impressa de *Librare* é possível observar que neste livro, Álvaro Andrade Garcia exprime com mais intensidade a influência da estética taoísta e da ideografia oriental em seus poemas. Neles, as palavras têm 'campos semânticos' e irradiam sentidos e significados essenciais. A temática dos poemas também está ligada à simplicidade, à naturalidade, à ressonância e ao ritmo vital yin yang, wu wei. Vejamos a capa da versão impressa de *Librare*:

Figura 18 - Capa de *Librare* impresso (1986)

Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

As características mencionadas no parágrafo anterior contribuíram para a concepção e criação dos poemas em dois blocos. De um lado, os poemas compostos por substantivos no singular e verbos no infinitivo e, de outro, o desenvolvimento desses vocábulos ao máximo de concisão que a língua portuguesa permite. Assim, as palavras recombinadas com outros fraseados e palavras, modulam e fazem sentido. Logo, para entender a lógica usada pelo poeta para compor os poemas, é necessário fazer um exercício de concisão telegráfica. Vejamos no poema impresso abaixo como o poeta utilizou esse recurso: de um lado o poema condensado, de outro o poema em desenvolvimento.

mim
eu
correr
afastar
ser

corre mim mesmo
se afasta daquele
que sou eu

(GARCIA, 1986, p. 8).

No poema acima é possível observar que, ao utilizar substantivos singulares e verbos no infinitivo para formar os poemas-ideogramas curtos que compõem o livro, o autor oferece, ao mesmo tempo, uma leitura essencial, mas desprendida e solta, em que as palavras ressoam no seu limite semântico, possibilitando ao leitor recombiná-las.

Em 2002, Álvaro Andrade Garcia concebeu e publicou a versão 1.0 de *Librare* pela Ciclope.art. O design e a montagem das telas foram feitos por Rodrigo Botelho e a programação de software foi realizada por Victor Volker. Observemos as capas:

Figura 19 e 20 - Capa e capa final de *Librare* digital (2002)

Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

Na versão digital de *Librare*, as capas (primeira capa e capa final) mudaram. Nelas, partículas de água estão fervilhando, tal como em *Librare* impresso as palavras se movimentam em busca do ritmo, do sentido e da concisão entre as línguas. Garcia explica que, para ocorrer o processo de remediação do formato impresso para o digital, os poemas publicados no livro impresso foram analisados para identificar quais deles poderiam compor o livro digital. Isso porque não é todo poema impresso que pode ser reconfigurado para o digital. E vice-versa. Após selecionados, os poemas ganharam visualidade, sonoridade, ludicidade e movimento, aspectos característicos da poesia digital.

No processo de releitura de *Librare*, nem os poemas e nem o título foram alterados. Os poemas selecionados continuaram contendo as mesmas palavras, apenas ganharam aspectos visuais e movimento. O título também permaneceu o mesmo. A capa do livro impresso foi transformada em contracapa na versão digital, funcionando também como poema-epígrafe. O ideograma que significa poesia também ganhou movimento, como as batidas do coração, para enfatizar que as palavras pulsam e se

movem para ativar a poesia. Todas essas alterações realizadas por Álvaro Andrade Garcia no processo de releitura de *Librare* visam constatar que, tanto no formato impresso quanto no formato digital, o poeta nos mostra que as palavras, ora são movidas pelos verbos em ação no poema, ora se transformam na própria ação.

Neste e-livre "cada poema tem um tipo de interação diferente. As instruções de interação se encontram na parte inferior das páginas em cinza claro" (GARCIA, 2002, s.p.). E a navegação é feita através dos comandos segue e volta. Dos 36 poemas-ideogramas que compõem o livro impresso, seis poemas que tinham características que facilitam a introdução de sons e movimentos foram selecionados para compor o livro digital. Vejamos abaixo o poema impresso e, em seguida, o mesmo poema na versão digital:

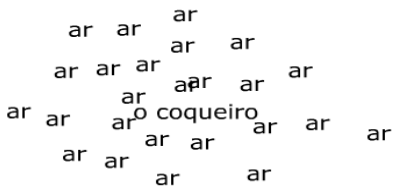
coqueiro
ar

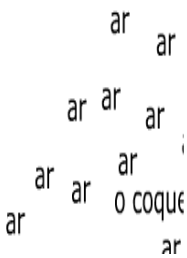
balançar

o coqueiro balança o ar

(GARCIA, 1986, p. 29).

Figura 21 - Print da tela do poema 1/6 de *Librare digital* (2002)





Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 16 mai. 2020.

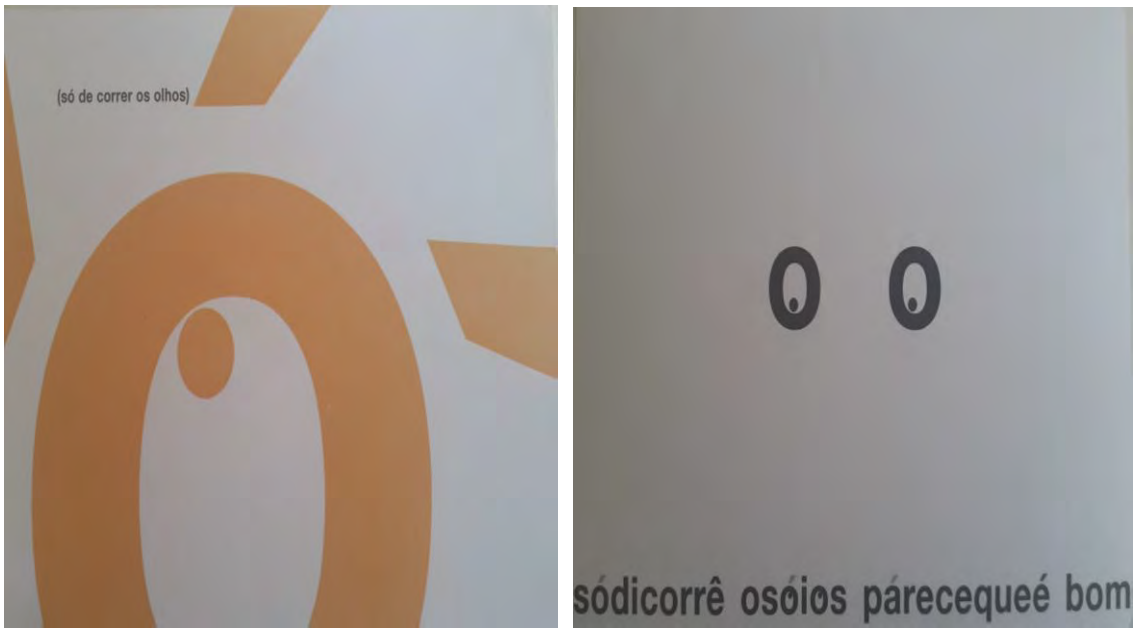
Após observar o poema nas duas versões, é possível afirmar que na versão digital os versos ganham movimento e se movem como se o ar estivesse balançando as folhas do coqueiro para cá e para lá, seguindo a orientação em cinza dada pelo autor. Na tela, ao arrastar a palavra coqueiro para qualquer um dos lados, até mesmo para fora da tela, as palavras seguem a mesma trajetória, movimentando-se em todo o espaço disponível e lá ficam até que o mouse seja novamente movimentado. Isso significa que na versão digital, as palavras ganham movimento, cor e som, além da possibilidade da interação, conforme o leitor posiciona o mouse.

Já em *Poemas de brinquedo*, ocorreu o processo de releitura da obra aglutinando poemas de dois livros diferentes para formar outro livro com outro título. Para isso, Álvaro Andrade Garcia selecionou poemas com características para serem adaptados à poesia digital de seus livros *Álvaro* e *O verão dentro do peito*. É importante ressaltar que esses dois livros apresentam viés lúdico, como pode ser observado no seguinte poema, em que o primeiro verso "só de corrê" está grafado para ser falado rápido, remetendo à rapidez com que os olhos correm. "Osoios" relembram dois olhos em movimento, confirmando que a composição e a forma de edição adotada pelo autor dão visualidade e movimento aos poemas lúdicos do livro. Vejamos esse poema em *O verão dentro do peito* (1997) e logo após o mesmo poema em *Poemas de brinquedo* nas versões impressa e digital:

Figura 22 - Poema "só de correr os olhos" em *O verão dentro do peito* (1997)

Fonte: (GARCIA, 1997, p. 28).

Figura 23 e 24 - Frente e verso do cartão-poema em *Poemas de brinquedo* impresso (2016)



Fonte: (GARCIA, 2016, s.p.).

Figura 25 - Poema "só de correr os olhos" em *Poemas de brinquedo* digital (2016)

Fonte: Disponível em: https://sitiodeimaginacao.blog/2020/02/03/poemas-de-brinquedo/. Acesso em 16 mai. 2020.

A partir da observação das imagens, é possível afirmar que, em *Poemas de brinquedo*, Álvaro Andrade Garcia manteve os poemas conforme a versão original do livro *O verão dentro do peito* e acrescentou-lhes som, cor e movimento. Finalizado o processo, a releitura se deu ao inverso do que geralmente ocorre, visto que o livro impresso foi pensado somente depois da versão digital ter sido publicada. Tanto a versão impressa quanto a versão digital possuem o mesmo título.

É importante destacar que o processo de criação de *Poemas de brinquedo* envolveu muitas traduções intersemióticas, posto que as imagens poéticas foram trabalhadas em mais de um veículo. O projeto editorial começou com a criação de um aplicativo móvel. Depois, a dimensão do texto poético foi trabalhada na página impressa. No telefone, a versão foi produzida visando possibilitar às pessoas ouvirem as declamações e às crianças brincarem com as palavras animadas e os sons que saem do celular. Na versão móbile, o áudio permite que o poema seja lido de forma lúdica, de modo que o leitor possa brincar com os sons, inventar outros poemas, adicionar textos e sons aos poemas expostos ou revelar outros desdobramentos inesperados.

Tendo em vista que a versão digital é lúdica e interativa, a versão impressa também foi idealizada visando garantir essas características. Nesse sentido, Garcia e sua equipe criaram um livro sem encadernação, na forma de cartas, para vários usos, rearranjos e agrupamentos, inclusive para jogar. Ou seja, um livro com muitas possibilidades de se passar de um sistema semiótico para outro, aberto às revisões e versões e também desdobramentos e transformações em diferentes mídias. Logo, com a sua forma diferenciada de composição editorial, as alterações adicionadas aos poemas garantiram às releituras viés criativo e toque de imaginação mágicos.

Portanto, as análises feitas neste capítulo servem para demonstrar que, a partir do que lê, o autor cria recriando. E ao recriar também renova a obra. É isso que os vários movimentos de vanguarda propõem desde o início do século XX, posto que as tecnologias oferecem novas possibilidades inventivas ao campo literário e poético entre o sublime infinitamente grande e o infinitamente pequeno, abrindo caminho para novos gêneros criativos, estabelecendo relações híbridas entre as artes da escrita e as artes plásticas das formas e das cores ao possibilitar o movimento e a transformação, a anamorfose, a combinatória e/ou a interseção do espaço-tempo das teorias literárias. Não se trata apenas de passar da oralidade para a escrita, mas sim de reordená-la para o uso de várias mídias, no sentido de desenvolver uma poética multimídia.

Ao final deste capítulo, é importante destacar que, ao longo do tempo, o livro passou por diversas metamorfoses. Ganhou contornos, formatos, estruturas e tamanhos diversos. O livro, nem tampouco o autor, morreram. Ambos continuam contando histórias em espaços cada vez mais interativos. Assim como o livro, os processos de escrita e leitura também sofreram alterações para se adequarem aos leitores atuais, embrenhados na hipertextualidade das telas. Novos e velhos protocolos de leitura foram recriados para que o leitor continue praticando leituras críticas e abstraia delas o

máximo de conhecimento possível e desejado. Também os processos criativos das obras mudaram e muitos autores têm buscado renová-las para manter e atrair novos leitores.

Nesse contexto, Álvaro Andrade Garcia tem revisitado seus livros e videopoesias para continuar produzindo a sua obra, usando a releitura como uma de suas estratégias de composição das versões digitais. Por esse caminho, seus trabalhos postulam um refazer contínuo e crítico, isto é, uma reformulação que traz sempre o novo. Para ele, a obra literária nunca subsiste da mesma forma. A cada releitura, é toda uma nova textualidade que se produz, visto que os seus textos estão sempre em mutação, o que inclui novas relações com o leitor e com as condicionantes dos suportes, que torna, na poesia digital, o software parte da obra.

No processo de releitura, da mesma forma que se usa o arquivo para compor a obra, também se prepara o espaço para uma coisa nova. Parafraseando Barthes, o prazer de cada releitura está no fato de que nunca pulamos as mesmas linhas. São, potencialmente, outros textos que se dão a ler, embora saibam guardar sempre uma mesma fisionomia, derivada de uma mesma base material, isto é, da coerência concreta exposta na materialidade dos signos verbais. Nessa perspectiva, atualmente, Álvaro Andrade Garcia tem publicado seguindo algo que já se tornou comum na linguagem do software: a versão. Para ele, releitura é uma nova e aprimorada versão da mesma obra, que está sempre se remodelando, *ad infinitum*.

CAPÍTULO 2

A POESIA ANACRÔNICA DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA EM MEIO ÀS MUTAÇÕES DA LITERATURA

> A partir da tradução de signos para a linguagem digital e de sua manipulação, surgem novas possibilidades de criação e veiculação de obras poéticas (GARCIA, 1994, s.p.).

Para Álvaro Andrade Garcia, a poesia deve ser feita com palavras selecionadas e bem escolhidas pelo poeta que irá pensar muito antes e durante a feitura do poema. "O poeta é um sabe-não-parar" (GARCIA, 2002, p. 65) e fica a imaginar para, em seguida, transformar suas ideias em versos e compor seus poemas. Poesia e as técnicas para fazê-la sempre existiram e coexistiram juntas. Negar isso seria negligenciar a longa tradição que o experimentalismo literário produziu. Decerto, as tecnologias trouxeram mais possibilidades e meios de se fazer poesia, que, agora, além de estar nas folhas dos livros e/ou sendo performada e/ou declamada por seus autores e/ou leitores, também pode ser produzida e/ou publicada em multiplataformas.

A poesia garciniana retrata as angústias e as venturas de seu tempo, visto que, enquanto poeta contemporâneo, Álvaro Andrade Garcia utiliza o anacronismo como dualidade entre a nostalgia e a novidade, assinalando assim a relação da contemporaneidade com o tempo. Vale relembrar que, "a contemporaneidade é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias através de uma dissociação e de um anacronismo" (AGAMBEN, 2009, p. 58-59). No contexto literário, o anacronismo vislumbra a possibilidade de retorno ao passado e à tradição, sem que isso signifique um *revival* das experiências passadas. Por sentir que o presente está em desarmonia com o passado, o autor apropria e desapropria-se da tradição no intuito de firmar a sua identidade e concepção.

Nesse sentido, Enzensberg (2003) corrobora com Agamben (2009), pois entende o anacronismo como uma condição fundamental da existência humana, em que o indivíduo rompe com o tempo linear por acreditar no futuro enquanto promessa. Ou seja, o anacronismo é a tentativa de o contemporâneo olhar para um outro tempo e com ele realizar um deslocamento anacrônico de diálogos e conexões, visando perceber, compreender e apreender o tempo em sua totalidade "com o olhar mirado no ontem, através da desconexão e dissociação com o presente" (AGAMBEN, 2009, p. 58-59).

Partindo desse pressuposto, ao longo deste capítulo, veremos que a reconfiguração da literatura trouxe novas possibilidades de criação e veiculação de obras poéticas. Veremos ainda sobre as trajetórias pessoal e artístico-literária de Álvaro Andrade Garcia, visando compreender as anacronias desse poeta, que se refaz a cada releitura.

2.1 A reconfiguração da literatura: novas possibilidades de criação e veiculação de obras poéticas

> Provavelmente, em poucos anos teremos novo tratamento para algumas obras em papel, que atingirão certa aura de preciosidade e serão produzidas em tiragens reduzidas e exclusivas, tornando-se objetos remanescentes do passado, como hoje ocorre com os discos em vinil. Mas, o que mais empolga é ver surgir novos formatos para as obras literárias, que são escritas e lidas simultaneamente online, se integram ao audiovisual e podem ser lidas por comunidades, que também participam dos seus desdobramentos enviando conteúdos e feedback (GARCIA, 2014, s.p.).

A Literatura é um fenômeno estético, uma arte: a arte da palavra. Em a *Aula*, Roland Barthes disse que entende "por literatura não um corpo ou uma sequência de obras, nem mesmo um setor de comércio ou de ensino, mas o grafo complexo das pegadas de uma prática: a prática de escrever" (BARTHES, 1989, p. 8). Assim como é preciso ter prática de escrever, é preciso praticar para escrever. Isso porque, é na prática que está o essencial: o texto, que assume inúmeros saberes, assim como também permite designar saberes possíveis, pois

> ela (a literatura) assume o fazer ouvir um sujeito ao mesmo tempo insistente e insituável, desconhecido e no entanto reconhecido segundo uma inquietante familiaridade: as palavras não são mais concebidas ilusoriamente como simples instrumentos, são lançadas como projeções, explosões, vibrações, maquinarias, sabores: a escritura faz do saber uma festa (BARTHES, 1989, p. 10).

Por meio do texto literário, lemos as experiências dos outros e compreendemos que existem outras identidades, complexidades e culturas, pois, através do texto lido, podemos entender melhor o mundo e a nós mesmos. É para isso que serve a literatura. Para nos fazer rir, chorar, viajar, pensar, compreender e, sobretudo, para comunicar. Contudo, mesmo sendo tão necessária, no final do século XX, alguns autores chegaram

a anunciar o fim da literatura, do autor e do livro. No entanto, embora dessacralizados, devido as transformações, variações e desvalorizações em diferentes aspectos que ocorreram no contexto literário, nem a literatura, nem o autor e nem o livro "morreram". Como mencionado na epígrafe, ocorreram mudanças e transformações, como o surgimento de novos formatos para as obras literárias, que são escritas e lidas simultaneamente online, se integram ao audiovisual e podem ser lidas por comunidades, que também participam dos seus desdobramentos enviando conteúdos e feedback (GARCIA, 2014, s.p.). Nessa perspectiva, escrever literatura é uma tentativa de encarar e confrontar as possibilidades da língua na qual se escreve, ativando os traços da memória e utilizando os recursos da tecnologia para criar e chegar ao leitor.

O meio digital oferece outras possibilidades ao poeta de se fazer poesia, como afirma Marjorie Perloff "o texto eletrônico oferece ao poeta novas e excitantes possibilidades[5]" (PERLOFF, in MORRIS; SWISS, 2006, p. 144). Essas possibilidades tornam possível que a literatura gerada por computador, composta por imagem, escrita, movimento e som, constitua um movimento literário em pleno florescimento, dando espaço à produção de obras multimídias, multissensoriais e interativas em ambientes imersivos divulgadas ou expostas em espaços alternativos. Tais produções são exemplos de como os novos recursos tecnológicos têm permitido às criações artísticas novas possibilidades de expressão e experimentação, além de confirmar a ligação existente entre a poesia e a tecnologia de cada época. No caso específico da arte literária, os novos meios têm permitido o desenvolvimento de obras classificadas como "literatura eletrônica" porque, diferentemente de textos convencionais, são criadas e/ou executadas, exclusivamente, através de suportes eletrônicos.

Nesse sentido, Katherine Hayles corrobora com Perloff ao afirmar que, "com o advento da tecnologia digital, os escritores têm mais flexibilidade na forma como podem empregar a dimensão temporal como recurso em suas práticas de escrita" (HAYLES, 2006, p. 181). Para a autora, essas obras refletem sobre a materialidade de sua produção, visto que,

[5] "Electronic text does offer the poet exciting new possibilities" (PERLOFF, in MORRIS; SWISS, 2006, p. 144). Ver: PERLOFF, Marjorie. Screening the page/paging the screen: digital poetics and the differential text. In: MORRIS, Adalaide; SWISS, Thomas. *New media poetics*: contexts, technotexts, and theories. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2006, p. 143-162.

.

> Na mídia digital, o poema é distribuído entre os arquivos de dados e comandos, o software que executa os comandos e o hardware no qual o software é executado. Essas características digitais implicam que o poema deixa de existir como um objeto autocontido e passa a ser um processo, um evento trazido à existência quando o programa é executado no software apropriado carregado no hardware correto (HAYLES in MORRIS; SWISS, 2006, p. 181-182)[6].

Em seu livro *Electronic literature:* new horizonts for the literary, Hayles também alerta que "nascida no meio digital", a literatura eletrônica não deve ser confundida com textos meramente digitalizados, sejam eles e-books ou obras que, embora veiculadas em sites da internet, não dependem dos meios informáticos para sua criação e fruição, podendo ser impressas sem a perda de suas características originais. Isso porque, a literatura eletrônica intensifica seus efeitos por meio de estratégias que utilizam a natureza processual dos textos eletrônicos para criar experiências estéticas próprias das mídias digitais, visto que utiliza a mídia em rede e é programável como a base material para a inovação e a criação artística, incluindo som, texto falado, texto animado, montagens gráficas e outras funcionalidades de uma estrutura de redes interligadas, conforme explicado no trecho abaixo:

> [...] a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis, movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico, design digital e cultura visual eletrônica, todos eles pertencentes à cultura visual eletrônica (HAYLES, 2009, p. 21).

Ainda a respeito disso, Hayles (2009, p. 21) acrescenta que,

> embora a literatura eletrônica seja composta por partes extraídas de diversas tradições e que nem sempre se posicionam juntas de forma organizada, posto que é híbrida por natureza em que diferentes vocabulários, especialidades e expectativas se reúnem, na era digital, os processos de produção da literatura contemporânea estão íntima e complexamente relacionados a máquinas inteligentes, as quais têm seus próprios processos internos progressivos de interpretar informações e, consequentemente, de atribuir-lhes significado (HAYLES, 2009, p. 21).

[6] In digital media, the poem has a distributed existence spread among data files and commands, software that executes the commands, and hardware on which the software runs. These digital characteristics imply that the poem ceases to exist as a self-contained object and instead becomes a process, an event brought into existence when the program runs on the appropriate software loaded onto the right hardware[6] (HAYLES in MORRIS; SWISS, 2006, p. 181-182).

Decerto, as mídias em rede e programáveis estão transformando a literatura e os efeitos literários também estão dando novo valor à prática computacional, ao apresentar elementos de nossa consciência numa dinâmica evocada quando o texto desempenha ações que unem autor e programa, jogador e computador, em um sistema complexo caracterizado pela dinâmica de intermediação em que a literatura é criada, concebida e recombinada para ser executada em mídia digital. Por isso, "é necessário que aprendamos como nos mover por entre ligações e sítios, como prever percursos de um provedor a outro, de uma URL a outra, para utilizar a técnica, compondo e recompondo textualidades sem o conforto do esperado e do reconhecido" (SANTOS, 2003, p. 21). Em outras palavras, isso significa que, para se produzir literatura digital, é preciso lidar com o computador como parceiro na criação de dinâmicas de intermediação, como o movimento de palavras e imagens, valendo-se de algoritmos ou de programas aleatórios que obtêm informações de fluxos em tempo real para criar um número infinito de recombinações possíveis.

Assim, de nó em nó, ou seja, de link em link, através das conexões e dos caminhos feitos entre eles pelo leitor, a literatura eletrônica tem utilizado a mídia em rede para inovar e criar obras que incluem som, texto falado e animado, montagens gráficas e outras funcionalidades de uma estrutura de redes interligadas estabelecidas pelo software utilizado para criá-las e executá-las. Dessa forma, o programa de computador é o elo que compreende e responde à participação do leitor e do mundo simulado no qual a ação se desenrola. No entanto, é importante destacar que não significa apenas introduzir o computador, é preciso sensibilidade autoral para manusear imagens e tramar os textos, como nos afirma João Pedro Jacques, em seu livro *Tipografia pós-moderna* (2002).

Cada escritor tem o seu modo de lidar com a língua, sua forma de escrever. Na literatura digital, o objetivo do autor passou a ser o de promover múltiplas leituras e interpretações, provocando o leitor a tomar papel ativo na construção do texto (JACQUES, 2002). Essa é uma das características marcantes da literatura digital: a interação e, em alguns casos, a coautoria do leitor. São exemplos de experimentos que vieram na linha de continuidade da evolução das formas inventivas da literatura e hoje desembocam nos ambientes digitais, o *Un Coup de Dés* de Mallarmé, *Os Cantos* de Ezra Pound, os *Calligrammes* de Appolinaire, os poemas visuais de Cummings, as obras do OuLiPo, a poesia concreta e a poesia experimental portuguesa – especialmente na elaboração das imagens, da gestualidade, da ocupação dos tipos na página e na

coreografia verbivocovisual (verbo-visual, voco-verbal e voco-visual) dos seus poemas. Todas as obras supracitadas foram criadas com a finalidade de propor aos escritores novas estruturas de natureza criativa, bem como inventar novos processos técnicos ou experimentais que pudessem contribuir para a atividade literária.

No Brasil, os modernistas também fizeram emergir a consciência da dimensão gráfica da página, os procedimentos da colagem, as imbricações entre literatura, artes visuais e música devido à coincidência com o códice. A partir dos anos 50, essa percepção multissensorial do livro ganhou força com as neovanguardas, dentre as quais enumeramos: a Poesia Concreta (poemas-livro esculturais como *Poemóbiles*, poemas-livro sanfonados como *Colidouescapo*, de Augusto de Campos), o Neoconcretismo (*Formigueiro*, de Ferreira Gullar, poema-enterrado e outras criações nomeadas não-objeto), o Poema-Processo (*A ave Sólida*, de Wladimir Dias-Pino, poemas-objetos e outras experiências estéticas) e os desdobramentos posteriores da poesia visual e semiótica, da arte conceitual e das experiências da intermídia, feito com o incremento das tecnologias computacionais (Cf. SANTOS, 2003).

Na literatura digital, portanto, o espaço de leitura torna-se experiência comunicacional de signos diversos: dos visuais aos sonoros e verbais, convidando o leitor a interagir e/ou participar do processo criativo da obra. Sendo assim, "produzir no campo da ciberliteratura é ter a possibilidade de manipular a linguagem verbal e nela usar inseridos signos visuais e sonoros, a que correspondem novas formas de escrita e de leitura" (TORRES, 2004, p. 105). Dessa forma, interessa ao autor digital promover as potencialidades gerativas de um algoritmo, que pode ter uma base combinatória, aleatória, estrutural, interativa ou mista, em diálogo com o computador, visto como "máquina aberta" ou "máquina semiótica", que altera profundamente todo o circuito comunicacional da literatura. Como exemplo, podemos destacar as videopoesias do compositor e poeta Arnaldo Antunes, que combinam artes plásticas, hipermídia e poesia, além de se utilizar da mobilidade espacial das formas plásticas e verbais, permitindo assim a interação com o leitor, envolvendo-o como cocriador do texto final mediante um processo simultâneo de escrita-leitura denominado por Pedro Barbosa de escrileitura em sua tese de doutoramento, defendida em 1991 e publicada posteriormente como *A Ciberliteratura*: criação literária e computador (1996), para reforçar o papel mais ativo do leitor na literatura contemporânea. Escrileitor ou espectador, portanto, são figuras que surgiram com o hipertexto e que tornam relevante o papel do leitor na exploração do sentido da criação/obra.

A participação do leitor pode ser atualizada a qualquer instante, esvaziando o caráter imóvel e passivo que as linguagens tradicionais analógicas deixaram marcadas ao se caracterizar e existir. Este novo tipo de literatura foca o receptor como assunto, no que se refere à tríade convencional emissor-mensagem-receptor/autor-texto-leitor, evidenciando-se, portanto, uma equiparação entre autor e leitor, posto que suas individualidades e intencionalidades não tenham mais importância para uma literatura que se instaura na generatividade entre elas dos sentidos literários, determinando um novo rumo para a leitura. Por conseguinte, a identidade do leitor também vai se modificando e se construindo baseada nas ferramentas utilizadas para escrita e leitura, do livro impresso ao livro digital.

No ambiente digital, a linguagem que antes estava presa numa página, hoje flui assumindo formatos diferentes. A linguagem gráfica, texto e imagem têm o mesmo valor e criam misturas de referências do universo digital. Textos produzidos radicalmente de modos diferentes dos já escritos e lidos, como *World Trade Center* e *Traffic*, de Kenneth Goldsmith, apresentam-nos o novo e seus códigos, por meio do qual procuramos dar-lhes sentido e referenciá-lo. A evolução das formas criadoras veio ao encontro das novas condições de possibilidade de criação e produção artística e literária, assim como de seus processos de circulação e difusão, tornando possível afirmar que a literatura eletrônica já produziu muitas obras de considerável mérito literário que merecem e exigem maior atenção e o exame rigoroso que os críticos há muito têm praticado com a literatura impressa. O contexto literário mudou. Atento a todas essas questões, o mercado editorial viu crescer ao longo das últimas décadas uma abundância de obras que apostam em técnicas variadas de produção editorial e impressão no campo da ilustração, além de suportes ou embalagens que propiciam o surgimento de inúmeros livros-objetos destinados ao público infantil ou em formação leitora, especialmente, além da produção de livros para dispositivos eletrônicos.

Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia ao experimentar linguagens e romper com os próprios contornos do livro, se inspira no livro que está por vir, como um fazer contínuo, fragmentário, provisório, que são características do livro digital. A literatura não tem fim e, como ele afirma "num futuro próximo, teremos novas formas de expressão e novos lugares para a literatura, que por sua vez vai se transformar e se recompor em combinações com outras formas de arte" (GARCIA, 2014, s.p.). Afinal, quando se trata de questões de linguagem, de escrita, de leitura e de fruição estética é

importante compreender que não existem progresso nem retrocesso, mas sim transformações de meios e suportes.

Portanto, assim como acontece com o livro impresso e o livro digital, cabe frisar que as literaturas impressa e eletrônica têm qualidades diferentes sem privilegiar imediatamente uma em relação à outra. Assim sendo, ao comparar e contrastar como as mídias eletrônica e impressa concebem a poesia, neste estudo, buscamos mostrar que tanto o impresso quanto o digital oferecem recursos potentes, ao mesmo tempo em que esclarecemos como esses recursos diferem. Imprimir não pode fazer tudo o que os textos digitais podem, assim como os textos digitais nunca terão todas as vantagens que a impressão oferece – nem melhores ou piores, mas inegavelmente diferentes.

É importante destacar que não podemos encarar a criação digital como totalmente nova. Isso porque, "existe nas criações desse meio, aspectos e potências inovadoras que não podem ser ignorados, mas que ao mesmo tempo não surgem ex-nihil, elas se inserem num *continuum* que faz parte de construções poéticas já em jogo no mundo" (TAVARES, 2010, p. 113). Assim, para trabalharmos ao nível da criação literária com bases alicerçadas na realidade tecnológica que lhe subjaz, convém tornar presente a aproximação e o trânsito do sinal linguístico pelos circuitos interiores de qualquer computador ou dispositivo. É a "poética do pixel", como nos assegura E. M. de Melo e Castro. E ela nos apresenta novas e diversas perspectivas que vão desde a criação, passam pela autoria e produção e chegam até a publicação das obras. Assim como também nos apresenta nossas formas de pensar e de imaginar a literatura. Por isso, é preciso ser observada, pensada e discutida pela crítica literária para validar as obras digitais como literatura.

2.1.1 A poesia digital: experimentações tecnológicas e interseção com outras linguagens

> O poema pulsa, comunica-se através de vários meios sensoriais, se refaz ao acaso, ao avesso, explora combinações sintáticas novas, rumos aleatórios (GARCIA, 1998, s.p.).

Em *Poética do ciborgue*, E. M. de Melo e Castro afirma que "a poesia é uma forma de conhecimento" (CASTRO, 2014, p. 49), que não se limita apenas ao conhecimento experienciado pelo autor nela textualmente expresso e lido pelo leitor que a interroga e a questiona pondo em causa a sua mais obscura natureza. Para Castro "a

poesia está sempre no limite das coisas. No limite do que pode ser dito, do que pode ser escrito, do que pode ser visto e até do que pode ser pensado, sentido e compreendido" (CASTRO, 2014, p. 83). Faz parte das tarefas do poeta ultrapassar esses limites e alcançar novos limites para a poesia, explorando combinações, meios sensoriais (e tecnológicos) e rumos aleatórios, como sugere Álvaro Andrade Garcia na epígrafe acima.

A poesia sempre foi um lugar de resistência. Mas e hoje, qual é o cenário e os desafios que a poesia tem enfrentado? Assim como o livro, por diversas vezes, foi declarada a sua morte. A poesia não morreu e resiste. Como a poesia, o poeta também resiste e busca em meio às mudanças, inclusive as tecnológicas, transformar o fazer poético. As indagações acima propõem uma discussão que fomenta diversos grupos de pesquisas compostos por artistas, autores e poetas que ora convergem ora divergem sobre a influência que a tecnologia, cada vez mais, tem imposto à arte, à literatura e à poesia. Entretanto, esses grupos concordam na seguinte questão: a tecnologia é um conjunto de conhecimentos científicos que se aplicam aos diversos saberes, às máquinas, aos meios de comunicação e aos métodos científicos, portanto, está presente em praticamente todas as nossas atividades e não há como esquivar-se da sua influência (ANTONIO, 2010). A não ser através da resistência dos poetas, que mesmo utilizando a tecnologia usam-na para apontar as suas falhas e criticar, inclusive, aqueles que a vangloriam.

É importante destacar que, assim como há poetas que divergem e outros que convergem sobre o uso da tecnologia na produção de poesia, há também diversos poetas que fazem um esforço para assimilar as novas tecnologias porque veem nelas possibilidades de se produzir um tipo de poesia com características inovadoras. Todavia, é inegável que há um percurso poético para se adequar aos novos meios e suportes e, simultaneamente, fazer intervenções necessárias para que a função poética se torne predominante no meio tecnológico e não o contrário.

A poesia contemporânea apresenta novas formas de exploração poética. Está ligada à cultura audiovisual e integrada à fotografia, cinema, ilustrações de computador, páginas da web, revistas digitais, hipertextos etc. Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia afirma que, "há sempre uma ligação entre a poesia e a tecnologia da época" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 269), visto que "a poesia busca outros suportes e, como um lugar de passagem e como estrutura que se abre para a passagem, não resiste a eles

ou simplesmente os aceita, ela os incorpora e gera novos sentidos" (GARCIA, 1994, s. p.).

Como lugar de passagem "a poesia não se limita ao livro" (MÜLLER, 2012, p. 19). A história da literatura e da poesia é anterior à escrita. Por meio de um breve recuo histórico, remontamos aos poemas épicos sumérios cunhados em argila, tornamos à poesia grega – cânone da poesia ocidental – que era fundamentalmente associada à música e à dança e se manifestava por meio do corpo e da voz, passamos pelos trovadores provençais que, nos séculos XI e XII, entoavam suas cantigas líricas e satíricas e pelos italianos, ingleses e portugueses que, no século XIII, recitavam sonetos até chegarmos à passagem da performance oral à escrita dos poemas na Idade Média, fazendo emergir um novo sentido e tipo de poesia que logo se canonizou, e enfim, estacionarmos na poesia contemporânea, destacando a poesia concreta, a poesia experimental e a poesia digital para comprovar que, desde as suas origens ao contexto midiático atual, a poesia pode ser entendida como um processo de intermedialidade que se renova por meio de diferentes técnicas e mídias.

Durante séculos a prática de escrever em versos era o essencial da atividade literária, o que testificou a apresentação do poema na página impressa como um modo inalterável e digno de confiança. Contudo, sempre houve aqueles poetas que buscaram inovar abrindo caminhos de convergência entre a palavra e as várias formas de arte, incluindo música, filme, som, imagem e movimento. Mallarmé foi um desses poetas que buscou novas formas de composição poética por meio da fragmentação da linguagem, da exploração do espaço oferecido pelo branco do papel, de poemas sem parada e sem pontuação, e, por conseguinte, incentivou os movimentos de vanguarda, acentuando o caráter antidiscursivo do poema e enfatizando sua função estética. Sua obra representa um novo modo de pensar a literatura, visto que, para Mallarmé, um livro não deveria ser um amontoado de temas, histórias, palavras ou imagens, antes, deveria ser planejado, pensando-se no encontro dos artifícios retóricos com o ritmo e com o movimento.

O seu poema "Um lance de dados" nasceu de um entendimento novo do espaço literário, que, segundo Blanchot "é um espaço onde podem ser engendradas, por meio de novas relações de movimento, novas relações de compreensão da literatura e da poesia" (2005, p. 346). Nesse espaço, as palavras só estão ali para designar a extensão de suas relações, projetando-se, dobrando e se redobrando nele, como resultado da ocupação da palavra, da forma e do movimento transformado em poema. Dessa

maneira, a poesia pode inscrever-se em diferentes suportes, retomar sua relação com a música e atingir a sua materialidade – a palavra em si mesma –, abolindo-a de seu caráter sígnico-representativo e expandindo-a, o que, de acordo com o poeta, se perdeu com a padronização trazida pela imprensa. Assim como pensava Mallarmé e com o qual corrobora Blanchot (2005, p. 352), "a presença da poesia está por vir: ela vem para além do futuro, em uma outra dimensão temporal, diferente daquela de que o tempo do mundo nos fez mestres". Nela, as palavras estão em jogo, ao acaso, quando estas põem a descoberto, o ritmo e o espaço de seu desdobramento.

No cenário literário brasileiro, desde o período barroco, alguns poetas como Gregório de Matos, com a sua poesia erudita e transgressora, já se atentavam à escolha dos tipos e a composição do poema na página – traço marcante e característico da poesia moderna brasileira. Assim como ele, ao final do século XIX, muitos poetas já visavam romper com a tradição e buscavam novas técnicas como ponto de aprimoramento para suas poesias que iriam deflagrar o movimento de exploração da visualidade e da espacialidade. Inspirados pela inovação de Mallarmé, pelas experiências com os caligramas de Apollinaire, com os ideogramas de Ezra Pound e com a poética de E. E. Cummings, os poetas do Concretismo brasileiro também ambicionavam uma poesia que rompesse com os limites do livro, transgredisse os formatos da imprensa e da tipografia convencional para inovar, tanto no formato do livro quanto na apresentação dos poetas e do poema em si. Tanto que nos textos e manifestos reunidos em *Teoria da Poesia Concreta* (2006) era proclamada a necessidade da inclusão de outros suportes à poesia, o que também favoreceu o desenvolvimento da poesia visual e da poesia verbivocovisual. Destacam-se nesse período os trabalhos de Haroldo e Augusto de Campos e Décio Pignatari que produziram diversas obras com interferências entre visual, verbal e imagens de forma a convocar ou permitir ao leitor presenciar e perceber determinadas perspectivas antes ignoradas, como a aproximação do visual e a introdução da imagem.

A proliferação das imagens técnicas expostas em fotografias, televisores e computadores modificou o conceito de massa. De acordo com Flusser (2010), toda imagem é resultado da codificação simbólica fundada sobre código estabelecido. As imagens projetam sentidos sobre nós porque elas são modelos para o nosso comportamento. São símbolos que significam coisas, sentimentos, formas e/ou conceitos firmados pelos indivíduos na sociedade. Por conseguinte, as imagens técnicas contêm uma imensidão de informações disponíveis para uso, a fim de produzir situações

(im)previsíveis e (im)prováveis. A circulação entre as imagens e os indivíduos é sustentada pelos discursos da ciência, da técnica e da política. Essas informações não se escasseiam, pelo contrário, surgem infinitamente e vão se sobrepondo uma a outra, na maioria das vezes, renovando o assunto tratado, nutrindo a fluidez social e reprogramando a própria história.

A partir do exposto, temos que o desejo de inovação dos poetas e o advento das novas tecnologias promoveram a expansão do modo de produção e apresentação da poesia, que, atualmente, não está mais apenas no papel. Agora, além do papel, a poesia é apresentada verbalmente, visualmente e através do corpo em performances realizadas pelos poetas e também pode ser visualizada no vídeo, no computador, no CD, no DVD, nos sites de poesia e em experiências variadas da linguagem e da tecnologia. Isso porque, a poesia como ponto sublime dos mecanismos de ler e escrever tem focalizado modos de articulação entre palavra e imagem efetivadas entre o material e o virtual. Logo, para compreender as características da produção literária contemporânea, diante de seu caráter aberto e híbrido, é necessário entender o que é poesia digital e como ocorre o processo criativo na produção de um poema digital.

Por englobar experiências poéticas com processos eletrônicos-digitais, são usadas várias tipologias para denominar esse tipo de poesia, como poesia cibertextual, ciberpoesia, poesia eletrônica e poesia digital. Jorge Luiz Antonio (2010) afirma que a poesia eletrônica surgiu em 1959, na Alemanha, quando Theo Lutz criou textos armazenados, submetendo 100 palavras que ele extraiu de *O castelo*, de Franz Kafka, a um programa de computador. No Brasil, segundo ele, a primeira experiência artística com computador foi "Beabá , de Waldemar Cordeiro e Giorgio Muscati, em 1968, que criaram um programa para gerar palavras ao acaso a partir de um conjunto de letras preestabelecidas. As primeiras tentativas foram feitas baseadas na língua portuguesa e tinham como regra que as palavras tivessem seis letras alternando vogais e consoantes. Foi assim que, os poetas acima mencionados pesquisaram em dicionários todas as palavras que iniciavam com combinações entre consoantes e vogais, como ab, ec, uz, entre outras, para gerar as várias combinatórias que encontraram.

A poesia digital é um dos resultados de uma série de experimentações poéticas que ocorreram desde o início do século XX, que assimilaram os procedimentos das mídias impressas (livros, revistas, jornais, anúncios publicitários) e eletrônicas (fotografia, cinema, rádio, televisão, vídeo, computador, internet, www). Surgiu de experiencias anteriores, principalmente do concretismo e do experimentalismo, tal como

A *ave*, de 1956, de Wlademir Dias-Pino. Desde então, diversos poetas como Erthos Albino de Souza ("Le Tombeau de Mallarmé , 1972), Philadelpho Menezes ("Verso universal", 1995), Wilton Azevedo ("Interpoesia", 1997-1998, "Loop-poesia: a escritura da mesmice", 2004), E. M. de Melo e Castro ("Infopoesia: produções brasileiras", 1996-99), Elson Fróes ("gif poems", 1996), André Vallias ("Antilogia laboríntica", 1996), Augusto de Campos ("Clip-poemas digitais", 1997), Avelino de Araújo ("Poesia visual/experimental", 1998), Álvaro Andrade Garcia ("Sítio da Imaginação", 2002), Lucio Agra e Thiago Rodrigues ("Cortex Revista de Poesia Digital", 2003) e Pedro Barbosa e Luís Carlos Petry ("AlletSator", 2001), estão produzindo seus programas e obras e apropriando-se dos conceitos da literatura digital e das diversas possibilidades que a tecnologia oferece.

De acordo com Antonio, "a poesia eletrônica vem se desenvolvendo nos meios digitais desde a segunda metade do século XX" (ANTONIO, 2010, p. 15). É composta por uma linguagem "tecno-artística-poética" e é sob esse viés que ela pode ser lida e apreciada. Sua plurissignificação tem existência a partir da utilização de outros suportes e meios, predominantemente digitais, mesmo que, em alguns casos, principalmente em seus primórdios, também tenham sido usados os meios impressos e tridimensionais. Há um predomínio de relações, diálogos ou negociações semióticas com os processos criativos artísticos, de *design*, tecnológicos, comunicacionais e poéticos. Sua existência ocorre por intermédio da simulação e da mediação poeta/máquina de maneira total, parcial, ou por meio de uma relação cíbrida (meios físicos e meios digitais) (Cf. ANTONIO, 2010, p. 41). Ou seja, a poesia digital só existe nesse meio e só se expressa, em sua plenitude, por meio dele. Nesse sentido, o autor conceitua:

> a poesia eletrônica é formada por palavras, grafismos, imagens estáticas e/ou imagens animadas e sons: todo esse conjunto é elaborado parcialmente ou totalmente por processos digitais, portanto, torna-se um texto eletrônico e/ou hipertexto e/ou hipermídia, e passa a existir num arquivo digital ou ciberespaço (*e-book*, rede digital, nos seus mais diferentes suportes eletrônicos: CD, CD-ROM, DVD, *e-reader, pendrive* etc.) e configura-se como um produto cíbrido desde os seus primórdios (ANTONIO, 2011, p. 111).

Pedrosa e Alves (2016) também corroboram com Antonio (2011) acerca da definição do conceito de poesia digital, ao afirmarem que,

> diante do seu caráter aberto e híbrido, a poesia digital mescla o visual, o verbal e o sonoro numa potencialização do fator verbivocovisual com o conhecimento sobre o uso de ferramentas tecnológicas disponíveis, como a colagem, o rearranjo, a montagem, a holografia e a programação de softwares, diversos tipos de edição sonora, fusão de sistemas semióticos, animação, elaboração em 3D e procedimentos de games, para a criação dos poemas (PEDROSA; ALVES, 2016, p. 14).

As características acima mencionadas determinam que a poesia digital existe no espaço simbólico do computador (internet e rede digital), tendo como forma de comunicação poética o meio eletrônico que se vincula a esses componentes para compor a obra digital que irá interagir com o leitor. Dessa forma, a poesia, como uma expressão de liberdade imaginária, está autorizada a marchar pelos campos abertos da criação, permitindo ao poeta seduzir-nos com seu amplo leque de possibilidades e explorações.

A obra digital, assim como a literatura e a poesia digitais, por serem criadas com e no meio digital, permitem a utilização de recursos e potencialidades desse meio, possibilitando outros tipos de construções que anteriormente não eram possíveis ou, se possíveis, em diferentes graus quantitativo e qualitativo. Isso significa que, "além de abrir novas perspectivas e remodelar formas antigas de veiculação e criação poética, a informática tem permitido a integração cada vez maior das artes" (GARCIA, 1994, s.p.). No entanto, é importante mencionar que, a poesia digital se transforma com os processos artísticos e de *design* e, principalmente, com os processos tecnológicos. Por estar vinculada aos estágios da tecnologia, está sujeita à sua rápida obsolescência, e necessita de transformação, mudança e adaptação na velocidade do surgimento do *hardware* e do *software.*

Lúcia Santaella corrobora com Garcia ao afirmar que "a poesia inovadora do século XX se nos apresenta como precursora na linha evolutiva das forças vivas da criação que vieram contemporaneamente desembocar na ciberpoesia, incluindo a e-poesia (poesia eletrônica) e a net-poesia (poesia das redes)" (SANTAELLA, 2007, p. 331). Ainda, segundo a autora, "mediante as mídias digitais, a configuração da literatura sofreu um salto qualitativo em todos os seus aspectos" e com isso "abre-se uma miríade de oportunidades que expandem o conceito de literatura em função da emergência de novas formas de criação literária" (SANTAELLA, 2012, p. 229). Por conseguinte, isso exige que a criação, a teoria e a crítica literárias sejam redefinidas, pois, essas

redefinições também exigem mudanças das formas de produção, de edição, da recepção e da função social da literatura, bem como, nas definições autorais das obras, visto que, muitos dos melhores trabalhos literários produzidos hoje utilizam mídias, o que caracteriza a poesia contemporânea como sendo tecnológica.

A contemporaneidade parece estar testemunhando uma reviravolta poética do modelo de resistência da década de 1980, no sentido de diálogo com textos anteriores e outras mídias que permitem ao poeta participar de um discurso maior e mais abrangente ao público, possibilitando dessa forma relê-los sob as perspectivas e inovações tecnológicas. Decerto, com a inserção dos meios digitais, a evolução das formas criadoras veio ao encontro das novas condições de possibilidade da criação e produção artísticas e literárias, assim como de seus processos de circulação e difusão. Desde então, percorre novos caminhos com a introdução de aparelhos e seus respectivos códigos e de imagens e suas funções criadoras, usando as tecnologias computacionais como ferramenta de interpretação dos signos para gerar novos signos e objetos híbridos, renovar e dar à poesia outros significados. Para Garcia (1994, s.p.), "alé de abrir novas perspectivas e remodelar formas antigas de veiculação e criação poética, a informática tem permitido a integração cada vez maior das artes". A criação artística digital, como toda forma de expressão, insere-se dentro de um contexto histórico-cultural e dialoga com outras poéticas que a antecederam, fazendo-se necessário situá-la dentro desse contexto para melhor compreendê-lo.

Alckmar Luiz dos Santos também busca entender os caminhos da criação poética em computadores e em redes, com base em um mapeamento dos hipertextos, dos programas e das páginas que veiculam poemas e criações literárias na internet e lança o desafio de colocar o leitor em exercício de construir a seu modo as suas próprias investigações e reflexões acerca da literatura e leitura digitais. Assim como Antonio (2011), Santos também concorda que a literatura se aproximou da arte, da ciência e da técnica, compondo e recompondo textualidades na instabilidade e na fragmentação do reconhecido. De acordo com o autor, "a poesia atual é eletrônica, feita, desfeita e refeita no ciberespaço, apreendendo deste as nuanças da interatividade (homem-máquina, homem-homem, máquina-máquina)" (SANTOS, 2003, p. 21). Contudo, o autor adverte que, embora o texto eletrônico seja flexível, maleável e aberto à adição de diversos recursos e possibilidades, a atual mudança do sistema literário não é apenas quantitativa, mas é também qualitativa, posto que "o que testemunhamos é semelhante ao ocorrido na passagem da tradição oral para a escrita, com uma significativa e radical alteração

dos modos de organização, de estruturação e de consulta do suporte da obra literária" (SANTOS, 2003, p. 22).

De acordo com Antonio (2011, p. 112), "a poesia digital tem duas fases principais: a dos computadores isolados e a dos computadores interligados em redes digitais. O período dos computadores isolados tem início em 1959 com os grandes computadores que usavam diretamente linguagem de programa, ou seja, com pouquíssimas interfaces e o resultado, em forma impressa, era escolhido pelo poeta-programador. O surgimento do computador pessoal trouxe uma maneira mais fácil e individual de trabalhar com programas simples e contou com algumas interfaces, como *mouse* e monitor de televisão. A criação do *modem* e da www gerou o computador em rede e aumentou o ciberespaço, criando uma cibercultura ou *second life*, que continua se desenvolvendo e se aperfeiçoando até os dias atuais. As tecnologias da comunicação (jornal, cinema, rádio, televisão, vídeo) também assimilaram as tecnologias computacionais, ocorrendo miniaturização e potencialização e mais recentemente surgiram as tecnologias móveis, como os telefones celulares e seus derivados, os computadores portáteis (*laptop, notebook, netbook*), os *e-readers* e os *tablets* (Cf. ANTONIO, 2011, p. 111-112). Desde então, a poesia digital alcançou um número maior de poetas e cada vez mais vem se concretizando no contexto literário nacional, bem como a participação de brasileiros em eventos internacionais ensejou (e continua promovendo) criações individuais e colaborativas com poetas de várias localidades do mundo.

Ressaltamos que a infinidade de recursos gráficos, tipográficos e espaciais associada à imagem, ao cinema, ao vídeo e à holografia possibilitou experiências que contribuíram para uma releitura do passado rumo às inovações do presente, como tem feito o poeta e artista brasileiro Eduardo Kac que alcançou reconhecimento internacional com a sua holopoesia gerada por computador, no início dos anos 80. Desde então, ele tem se dedicado a fazer poesia utilizando as possibilidades da tecnologia midiática para comprovar que a poesia também pode ser criada, manipulada e experimentada em laboratório, numa alusão crítica de que a tecnologia não está presente só nos filmes de ficção científica, mas que com o seu uso também se pode criar formas de vida para habitar entre as pessoas e até mesmo em nossos corpos. Importante mencionar que arte e literatura estão muito além do uso da tecnologia, pois, para que haja de fato a criação artística, o uso das ferramentas e dispositivos técnicos devem implicar conceitos estéticos.

A biopoesia de Educardo Kac torna à origem para demonstrar que todas essas possibilidades de se manipular signos escritos, inerentes a qualquer sistema de escrita, são independentes da linguagem verbal, mesmo quando a escrita serve para comunicar um texto verbal e, muito frequentemente, para realçar um texto, visto que todas as linguagens escritas são baseadas em códigos particulares que se desenvolveram ao longo do tempo. Serve ainda para demonstrar a possibilidade de se transformar um texto verbal em um organismo vivo e, consequentemente, transformá-lo em texto, código e/ou imagem. Parafraseando Goldsmith apud Perloff (2013), na nova poesia a palavra foi apanhada, cortada, colada, processada, mecanizada, afiada, achatada, adaptada, codificada, regurgitada e reenquadrada a partir da grande massa de linguagem livre implorando para ser transformada em poesia. Isso significa dizer que,

> num ambiente digital, a linguagem antigamente presa numa página, tornou-se completamente fluida; retirada da página e, portanto, capaz de ser despejada em muitas formas diferentes e assumir muitos formatos diferentes e ser moldada e esculpida numa maneira que antes não era possível. (PERLOFF, 2013, p. 271).

Importante mencionar que, no ambiente digital, embora o software[7] seja programado para estocar e recuperar dados e executar operações lógicas e matemáticas em grande velocidade, o mesmo também oferece possibilidades de mediação, intervenção e transmutação, produzindo signos, significações e, em alguns casos, são criados especialmente para o poema construído. De acordo com o poeta Rui Torres, esses elementos combinam entre si, potencializando e transformando o ambiente virtual, em tempo real, num espaço de leitura, performance, poesia e arte. Isso porque, no meio digital há uma constante construção de linguagens, por meio do planejamento de interfaces[8] que potencializam efeitos de sentido, nos quais,

---

[7] Essa máquina, (o computador) com circuitos eletrônicos de *hardaware* e, também, com linguagens formais (*software*, programas, algoritmos), tem uma parte que é programada de fábrica e uma outra que se deixa programar de maneiras diferentes, o que a faz ser usada como ferramenta e/ou como linguagem. Na grande maioria das vezes, é nesse material programável que o poeta interfere de diferentes maneiras e esses procedimentos são o que denominamos de negociações semióticas para a produção da tecnopoesia. (ANTONIO, 2010, p. 27).

[8] Uma interface, em ciência da computação, é a fronteira que define a forma de comunicação entre duas entidades. Ela pode ser entendida como uma abstração que estabelece a forma de interação da entidade com o mundo exterior, através da separação dos métodos de comunicação externa dos detalhes internos da operação, permitindo que esta entidade seja modificada sem afetar as entidades externas que interagem com ela. Uma interface também pode promover um serviço de tradução para entidades que não falam a mesma linguagem, como no caso de humanos e computadores. Por ser utilizado em diferentes áreas da ciência da computação, esse conceito é importante no estudo da interação homem-máquina, no projeto de dispositivos de *hardware*, na especificação de linguagens de programação e também em projetos de desenvolvimento de *software*. A interface existente entre um computador e um humano é conhecida

> as funções-relações gráfico-fonéticas e o uso substantivo do espaço como elemento de composição entretêm uma dialética simultânea, que, aliada à síntese ideogrâmica do significado, cria uma totalidade sensível, "verbivocovisual", de modo a justapor palavras e experiência num estreito colamento fenomenológico, antes impossível (CAMPOS; PIGNATARI, 2006, p. 80).

Ciente que a criação artística digital, como toda forma de expressão, insere-se dentro de um contexto histórico-cultural e dialoga com outras poéticas que a antecederam, é importante entender o que caracteriza a poesia digital. De acordo com Melo e Castro (2014, p. 85),

> na tela, o texto (verbal ou não verbal) não está parado. Letras, sílabas e palavras movem-se em diferentes e por vezes inesperadas direções e caminhos. A escala dos signos pode também ser variável assim como a sua definição sobre o fundo. (...) A cor é também em si própria um signo variável.

A poesia digital, portanto, se estabelece na convergência possibilitada pela linguagem do vídeo entre imagens estáticas e/ou animadas e sons, explorando hipertextualidade, hipermídia, interatividade, dentre outras possibilidades sígnicas da linguagem digital. Isso acontece porque, como arte da linguagem, a poesia pode gerar sons, conjunções semânticas e justapor palavras, utilizando-se dos ritmos – sonoros, visuais e verbais – para formar o poema, possibilitando diversas formas de leitura. Logo, as potencialidades das mídias digitais aplicadas à criação digital transformam a noção de texto, conferindo-lhe outras possibilidades de apresentação, formatação e visualização. Contudo, o que caracteriza o poema não é apenas sua simples audibilidade, sua existência acústica ou sua projeção dirigida à escuta do receptor, mas "seu distanciamento nítido do poema oralizado e sua separação da poesia concebida como arte do texto, como um novo modo de pensar a poesia, como a arte da vocalidade não domada pela linguagem comunicativa e letrada [...]" (MENEZES, 1992, p. 10-11). Ou seja, não se trata apenas de substituir palavras por imagens visuais, mas de ligá-las numa união coerente entre concepção e texto, no qual a palavra continuaria sendo a matéria-prima – a base – agora subordinada ao uso de plataformas de computação.

---

como interface do usuário e as interfaces utilizadas para conectar componentes de *hardware* são chamadas de interfaces físicas. Ver: PATTERSON, David A.; HENNESSEY, John L. Interfacing I/O Devices to the Processor, Memory and Operating System, In: *Computer Organization and Design - The Hardware/Software Interface.* 2005, p. 588–596.

A partir do exposto, podemos afirmar que a poesia digital se caracteriza pela movimentação do verso, pela precipitação das linguagens, pela presença das imagens técnicas que vão e voltam (re)fazendo os percursos das letras, misturando-se a elas para criar e recriar significados. Dessa maneira, o poeta inventa signos que se deslocam e criam obras digitais que podem ser lidas, na maioria das vezes, de qualquer passagem, sem que isso interfira em sua interpretação, como *Passagens* de Walter Benjamin, *Shadowtime* de Charles Bernstein, *The Midnight* de Susan Howe e *Traffic* de Kenneth Goldsmith. Por conseguinte, o leitor percorre os fluxos do poema ao mesmo tempo em que experimenta o limite da obra. Esses exemplos servem para nos mostrar que, na poesia digital, letras, palavras, imagens e sons não são mais meros fragmentos do poema, mas, muitas vezes, são os próprios textos que povoam a paisagem poética. Simultaneamente, a forma de linguagem sonora do texto poético não se define somente pela sonoridade do poema, nem pela sua audibilidade de uma leitura dirigida para um ouvinte, mas pela sua ruptura, pelo desligamento com a escrita e pelo ato de declamar a poesia, simbolizadas pelo aparecimento da aparelhagem eletroacústica. Às vezes, o enxerto funciona. Outras vezes, não.

Portanto, para que a poesia não se isente das questões de seu tempo, muito menos se perca no labirinto do silêncio e da recusa, seus autores devem buscar formas para que seja experimentada por diversos e diferentes leitores visando expandir as possibilidades da leitura poética, inclusive, em meio digital. Somente assim poderemos descontruir o paradoxo e o simplismo dos que acusam a poesia digital de conter apenas imagens com alguma explicação verbal ou de frases com meras ilustrações imagéticas.

2.2 Álvaro Andrade Garcia: a trajetória multifacetada de um poeta contemporâneo

é nome
minha primeira intenção

e quando fizeram-me Álvaro
passei a pertencê-lo

e assim como todos os nomes
que se tornam próprios
agora ele é meu
com nuances e verbetes
indispostos nos dicionários
(GARCIA, 2002, p. 3).

Nascido em Belo Horizonte, no ano de 1961, Álvaro Andrade Garcia é o primogênito de uma família pequena. As memórias, as histórias e os personagens da sua infância marcaram a sua vida, como a avó Irma, a quem dedicou réquiens em sua homenagem. Desde criança, podemos observar a sua ligação com a natureza e com os sons das palavras que rimava. Em *Álvaro* (2002), por exemplo, ele narra momentos diferentes de sua vida: a infância, a adolescência e a fase adulta, quando se torna poeta e escritor.

Figura 26 - Capa do livro *Álvaro*

Fonte: (GARCIA, 2002).

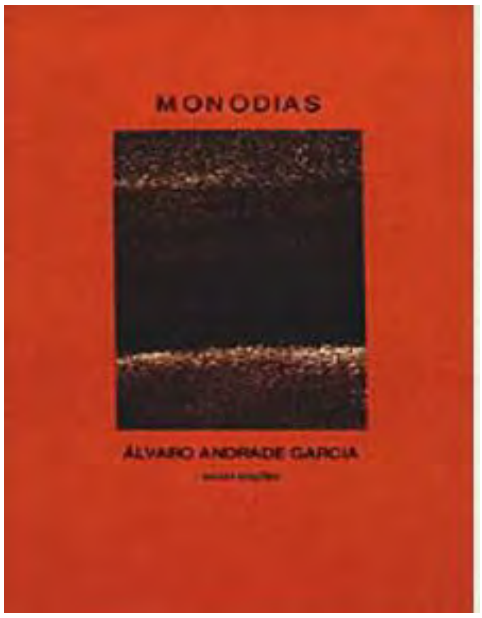
Em seus livros, Álvaro Andrade Garcia se define como um poeta que aprende e desaprende com o que ocorre porque prevê a necessidade de percorrer os diversos caminhos que a vida oferece ao longo da trajetória. Que se coloca entre a direção e a contingência, entre o ato e o receptáculo. Que ousa concluir e se perdoa pelas inúmeras vezes que se perdeu. Que se vê como ramo incompleto, sempre pendente, até o último instante. Um poeta contemporâneo que aceita as estradas da galáxia, que busca ser compreendido, que professa o amor como um sentimento renovador e institui a palavra como soberana. Ou como afirma em *Improviso para teclado e flauta*, "um incansável buscador daquilo que nos escapa, mas que, sem sua procura, viver seria uma experiência limitada e tragicamente pobre" (GARCIA, 1987, p.2). Graças a essa peculiaridade, o poeta usa a poesia para materializar encontros e relações essenciais com o mundo e com o seu eu.

Figura 27 - Capa do livro *Improviso para teclado e flauta*

Fonte: (GARCIA, 1987).

Em *Monódias* (1988), Álvaro Andrade Garcia também discorre sobre a solidão 'silenciosa' do poeta no ruído do mundo e se descreve como uma composição de coração, espírito e carne que se alternam frequentemente para formar o seu eu poético. Logo, nos poemas deste livro, observa-se que o poeta anseia que o leitor, ao percorrer a estrada que aponta para a interioridade, encontre um fio condutor que o ajude a atravessar o labirinto da obra sem se perder por seus desvios.

Figura 28 - Capa do livro *Monódias*



Fonte: (GARCIA, 1988).

Já em *A faculdade dos sensos* (1994), livro em que Álvaro Andrade Garcia trata de aprimoramento, tanto pessoal quanto literário, no poema "Biografia das botas", ele se autodeclara um poeta abençoado, sereno e apreciador do verbo como o único que estabelece a sua vida e o seu limite. Vejamos o poema:

sou do tamanho das botas
que não uso
e tenho desenhos no ventre
pavios na mente que riscam frisos no piso forte
do meu passo

sou do tamanho do sol
que ora se esconde ora aparece
e acaba sendo mais pleno
que todos nós aqui
sou sereno nas noites aromáticas
belo quando me penteio
e mais ainda quando me esqueço

sou sereno nas noites aromáticas
belo quando me penteio
e mais ainda quando me esqueço
repito sempre quando é preciso
sou livre do tamanho das botas
que não uso

leve como a letra
que se inscreve no chip

fugaz como a memória eletrônica
que desaparece com a modernidade
e meus segredos
cada vez que aciono o off
sou assim
por que aprecio o verbo

único que estabelece minha respiração
e meu limite
(GARCIA, 1994, p. 19-20).

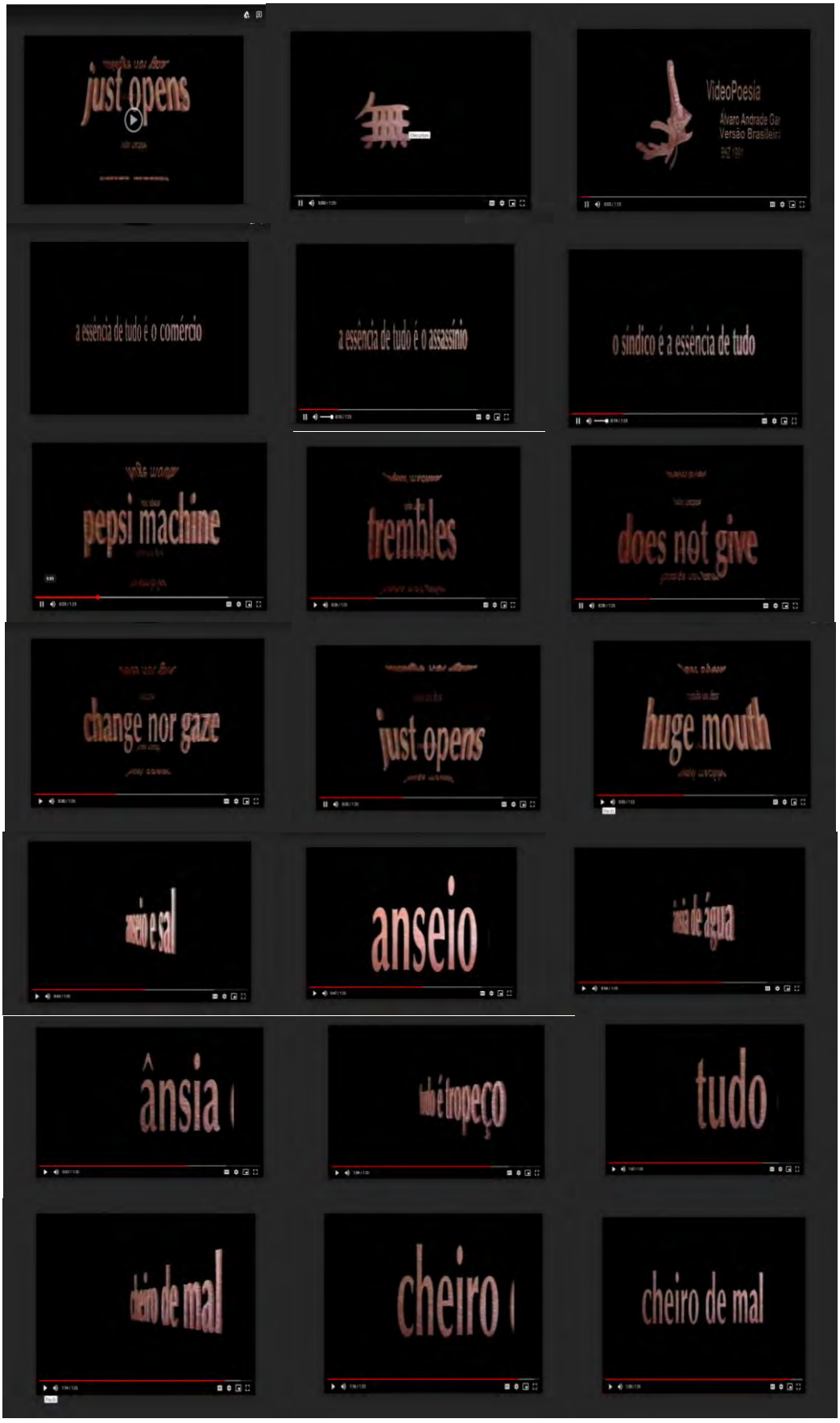
Fazer poemas é seu passatempo favorito desde a tenra idade. Mas, foi no final do seu curso de medicina que Garcia começou a escrever nas áreas de prosa e poesia. No entanto, deixou a medicina e, desde então, tem nos brindado com seus livros nos formatos impresso e digital. Escreveu doze livros de poesia e três livros de prosa, ficção e ensaio. Embora seja um eclético leitor, para compor sua obra, além do diálogo atemporal que estabelece com autores canônicos como Fernando Pessoa e T. S. Elliot, Álvaro Andrade Garcia guia-se nas influências e características da forma e estilo usados por Mallarmé para compor os espaços da página, da construção ideogramática de Pound, da valorização da palavra em suas dimensões espaciais, tipográficas e fonéticas

de Haroldo de Campos, da linguagem simples e coloquial de Manoel de Barros, da sensibilidade no uso da linguagem, do som e do movimento presentes na poesia de Valéry, do pensamento reflexivo de Thoreau, da crítica política e social de Ferlinghetti e do guacherismo de Drummond.

Também, foi nessa época que Álvaro Andrade Garcia produziu diversas videpoesias, que fundiam vídeo, texto e artes plásticas e foram exibidos como videopoemas feitos em DOS e em computadores ligados a projetores em várias mostras literárias em Belo Horizonte, São Paulo e no Rio de Janeiro. O seu ingresso na poética digital se deu através da videopoesia. Segundo o autor, "a videopoesia surgiu como uma nova possibilidade para a poesia visual com o uso de computadores dotados de recursos de processamento gráfico: a confecção de programações com poemas em movimento" (GARCIA, 1994, s. p.). Para Garcia, o movimento incorporado ao texto é a principal contribuição que a linguagem do vídeo traz à poesia. Em alguns de seus textos, ele discorre sobre esses ganhos, ao apontar que o movimento pode conduzir os sentidos das palavras trazendo alterações sobre o resultado final de mensagens poéticas e ampliar a noção de tempo dos vocábulos e a quebra da linearidade da leitura, revelando os textos segundo a programação do autor com as palavras em movimentos distintos do tradicional de cima para baixo e da esquerda para a direita. O silêncio linguístico que antes era traduzido por espaços em brancos no texto agora também pode ser representado pela pausa ou ausência de som, que também é uma característica importante da produção digital.

Álvaro Andrade Garcia compôs poemas e também adaptou poemas do papel para videopoemas e vice-versa, visando conhecer a aptidão visual do texto. Influenciado pelo poeta beat Lawrence Ferlinghetti, compôs diversos poemas enfocando o consumismo, o capitalismo e as desigualdades sociais, entre os quais se destaca "Pepsi Machine" – poema que dá origem ao videopoema homônimo escrito originalmente em inglês. Produzido em um programa de modelagem tridimensional, durante um minuto e vinte cinco segundos, o videopoema *Pepsi Machine* (1991) combina versos em português e em inglês que, em sequenciação legível, se movimentam de cima para baixo, de baixo para cima, do centro para o lado, ficam estáticos ou se estendem por todo o espaço, alternando os deslocamentos de acordo com a apresentação dos versos e segundo a progressão da música, que lembra um cântico tocado nos templos religiosos orientais. Vejamos os *prints* das telas do videopoema *Pepsi Machine* (1991):

Figura 29 – Prints das telas do videopoema *Pepsi Machine* (1991)



Fonte: Disponível em: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 15 out. 2020.

Agora vejamos o poema “Pepsi Machine” no impresso:

a essência de tudo é o comércio
a essência de tudo é o assassínio
o síndico é a essência de tudo
pepsi machine
trembles
does not give
change nor gaze
just opens
huge mouth
anseio e sal
anseio
ânsia de água
ânsia
tudo é tropeço
tudo
cheiro de mal
cheiro
cheiro de mal
(GARCIA, 1991).

Percebemos que, tanto no poema impresso quanto no videopoema, o autor faz uma crítica ao capitalismo ocidental que induz as pessoas ao consumismo, muitas vezes, desenfreado e desnecessário. Cabe destacar que, na década de 90, o consumismo era amplamente discutido e criticado pelos artistas, visto que a “sociedade de massas” valorizava o consumo, inclusive de entretenimento, por achar que a cultura era desnecessária e que as pessoas precisavam apenas de diversão. E para essa parte da sociedade, a cultura e a arte, como qualquer outro bem de consumo, deviam ser constantemente renovadas. Parafraseando Hannah Arendt, a “literatura de entretenimento” oferecia e continua oferecendo produtos de arte na televisão e nas demais mídias para serem consumidos vorazmente como quaisquer bens de consumo de forma fácil, rápida e abundante, gerando consumo e desvalorização.

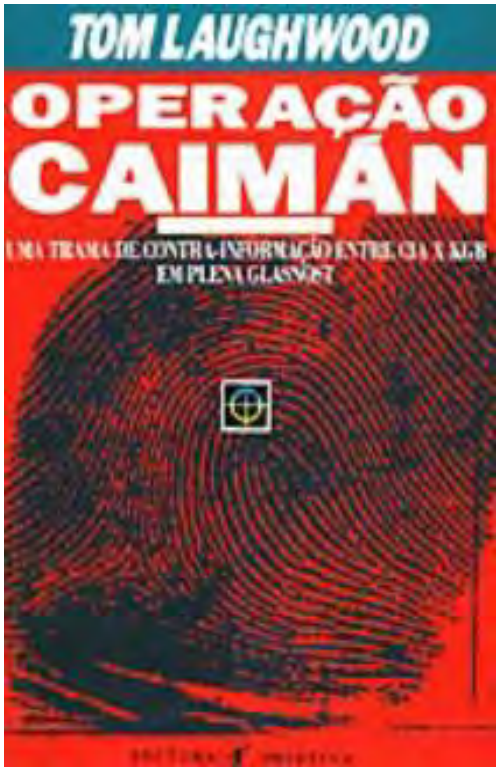
É importante destacar também a preocupação de Álvaro Andrade Garcia com a presença das máquinas que estão em todos os lugares à espera dos consumidores. Naquela época, o poeta já vislumbrava a propagação “natural” maquínica, hoje tão presente entre nós. Segundo Garcia, estáticas, elas estão aqui e ali, de onde “tremem” (trembles) e expelem das suas “bocas enormes” (huge mouth) os produtos comprados. Cabe ressaltar que, se naquela época as máquinas expeliam refrigerantes, hoje, expelem até dinheiro, pois, cada vez mais, as máquinas têm ampliado as suas funções em meio ao anseio e a ansiedade que tudo atropela na sociedade, gerando cheiro, mal cheiro e “cheiro de mal”.

De acordo com Álvaro Andrade Garcia, “foi com o barateamento da tecnologia, com o surgimento do computador pessoal e com a popularização do computador que a literatura digital se expandiu e hoje há a possibilidade de se recorrer à edição infinitamente, de mexer, mover” (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 263-264), o que, de certa forma, facilita o trabalho do escritor. Para ele, os textos processados no computador abrem portas para a exploração de novos espaços de linguagem que surgem como desdobramentos tecnológicos da nova mídia porque o leitor vê na videopoesia aspectos que o atraem visualmente, pois reconhece com facilidade elementos da sua linguagem pelo hábito televisivo que tem. Inclusive, em seu texto “Da videopoesia à imaginação digital” (2011), Álvaro Andrade Garcia relata que, naquela época, a ideia de poesia para a tela ainda era a grande atração, a possibilidade de se criar usando o movimento, a leitura não-linear, a variação do tamanho das palavras e da posição relativa delas, ou seja, da composição de uma tela móvel. Logo, o que isso causava de transformação no texto e na poesia era fascinante, pois contestavam o tradicional. Tudo isso promoveu a familiaridade do autor com os elementos da nova linguagem poética que surgiram com o vídeo, o que transformou radicalmente a sua sintaxe poética.

Decerto, o impacto do surgimento do CD-ROM, na década de 90, traz um aumento na capacidade de memória do computador, além de promover a ideia de que este pode ser uma ferramenta de comunicação. Além disso, esse avanço tecnológico permitiu mais ações para a produção de poesia digital, o que promoveu e destacou ainda mais o trabalho de Álvaro Andrade Garcia. Ao comentar sobre o início da sua produção digital, o autor enfatiza que a editoração eletrônica era inédita e que, após ter aprendido sobre essa técnica, passou a produzir e a diagramar os próprios livros, que eram impressos em pequenas tiragens. Foi nessa época que Álvaro Andrade Garcia criou o autor fictício Tom Laughwood, do 'best seller' *Operação Caimán.* Editado pela editora Objetiva e publicado em 1989, *Operação Caimán* é um livro de ação que visa registrar a conexão entre política e literatura através do caráter mediador da ficção, denunciar o funcionamento do mercado editorial e indicar a marca registrada da cultura da imitação comum na década de 1980. Neste livro, a originalidade de Garcia está em criar um autor fictício americano que adquire sua própria vida fictícia, denunciando que, assim como na sociedade, a literatura também importa os moldes importados de outros países.

Produzido a quatro mãos, juntamente com os companheiros do Quarteto de Sopros, com técnicas de jornalismo, roteiro de cinema e semiologia associadas ao uso pioneiro do computador no processo de edição e preparação de originais, *Operação Caimán* está dividido em 3 partes: parte 1 (60 capítulos); parte 2 (11 capítulos) e parte 3 (26 capítulos). Nele, a função autoral é questionada e também tende ao desaparecimento. O autor fica à espreita, no mesmo patamar de importância que o leitor. Vejamos a capa do livro impresso:

Figura 30 - Capa de *Operação Caimán* (1989)



Fonte: (GARCIA, 1989).

A marca registrada de *Operação Caimán* vale pelo prazer de tirar a seriedade do carimbo do autor, acenando de maneira divertida para a falta de caráter na literatura. Segundo Álvaro Andrade Garcia, "entre outras coisas, o livro é uma paródia aos *best sellers* e foi feito visando experimentar o trabalho coletivo em literatura, o que era considerado uma heresia naquela época" (GARCIA, 1989, s.p.).

Contudo, cabe ressaltar que, além do *Quarteto de Sopros* e de *Pepsi Machine* (1991), Álvaro Andrade Garcia ainda realizou outras experiências, como o "Quadro Cinético", "País" e "Novos Estudos" e depois passou a fazer computação gráfica para utilização em audiovisual na empresa que acabou resultando no Ateliê Ciclope, criado

em 1992. Desde então, o poeta também se dedica à reflexão sobre as relações entre a poesia, as linguagens e os meios tecnológicos e continua produzindo obras que se tornaram referência na aproximação da criação poética impressa à digital.

Em seus livros, Álvaro Andrade Garcia demonstra consideração às tradições e à cultura de sua terra. A vida simples do campo sempre o atraiu, tanto que chegou a batizar seu ateliê de sítio da imaginação. Em vários de seus poemas, podemos perceber o seu apreço pelo cheiro da terra, pelos animais, pelas montanhas, pelas comidas típicas e pelo jeito mineiro de ser, de expressar e de falar. Prenhe de significados pessoais e familiares, o espaço campesino e o mineirismo estão presentes em diversos poemas, como "Éuaisô", "Caderno de expressões mineiras", "Entre Rios de Minas" e "Mais 1 poeminha mineiro".

Álvaro Andrade Garcia também escreveu sobre o rio São Francisco com suas águas profundas e caudalosas, sua gente ribeirinha e sua diversidade cultural. O romance *O sertão e a cidade* (2007) é fruto do projeto idealizado por Garcia enquanto escritor e roteirista do documentário "Sertão mineiro", da videoinstalação "Sertão: casa de imagem" e do webdocumentário www.sertoes.art.br. Para escrevê-lo, o autor percorreu 10.000 quilômetros pelo planalto central do Brasil em busca de imagens que mostrassem as mudanças da paisagem natural sertaneja e de vozes para (re)contar a história desse lugar e do povo que lá habita. Após três anos de pesquisas iconográficas e bibliográficas e de posse de elementos suficientes, Álvaro Andrade Garcia compara os dois sertões, o de Rosa e o seu, ao apresentar ao público seu olhar sobre o sertão em tempos de globalização, 50 anos depois da publicação de *Grande Sertão*: Veredas.

O sertão de Rosa é "onde os pastos carecem de fechos; onde um pode torar dez, quinze léguas, sem topar com casa de morador; e onde criminoso vive seu cristo-jesus, arredado do arrocho de autoridade" (ROSA, 1967, p. 7). É também onde o ser se descobre em meio à travessia das veredas da existência. No sertão tudo dá, "até ainda virgens dessas lá há" (ROSA, 1967, p. 7). Já o sertão de Garcia está travestido de asfalto. Instalada a travessia, os sertanejos passam a transitar rumo às cidades em busca de melhores oportunidades de vida. A estrada, portanto, torna-se a porta que se abre ao esmagamento dos mais fracos pelos mais fortes, conectando o sertão à cidade de forma irreversível. Cortados pelo asfalto, os sertanejos estão expostos ao novo mundo de consumo, de infindáveis influências e de tantos recursos, antes inimagináveis. É essa gente que segue para as cidades para viver aglomerada nas periferias, nos subúrbios e nos morros, deixando de serem sertanejos rurais para serem sertanejos urbanos. "É a

geração da roça na cidade" (GARCIA, 2007, p. 26), como pode ser observado na imagem da capa e também nas ilustrações do livro.

Figura 31 - Capa de *O sertão e a cidade*

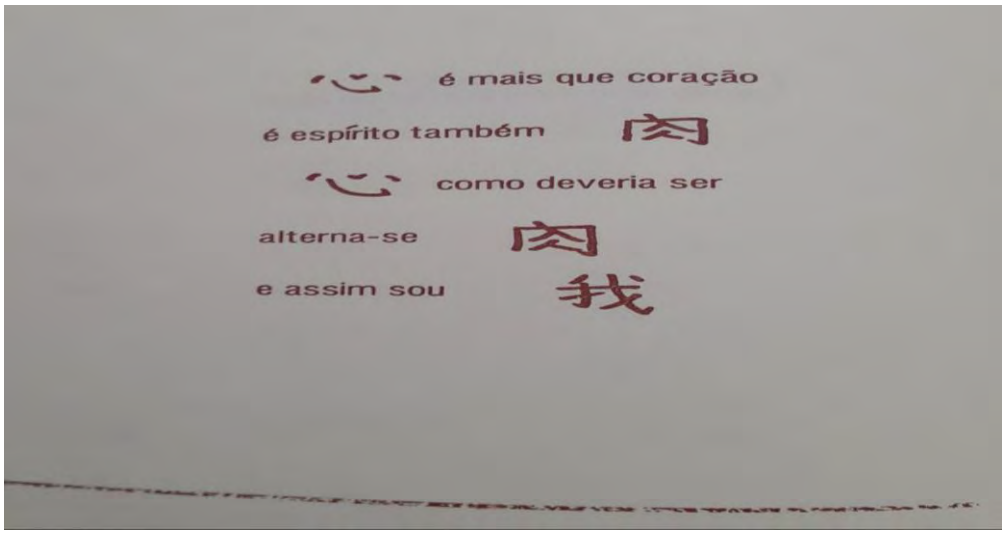
Fonte: (GARCIA, 2007).

Neste livro, o sertão de Rosa torna-se um espaço a ser explorado. Uma extensão da cidade. 50 anos depois, "a cidade e o sertão começam a operar em função das mesmas demandas" e "se propõe a produzir alimentos e energia para o mundo, mas não se organiza para fazê-lo de forma sustentável pensando no meio ambiente e na sua população" (GARCIA, 2007, p. 33). Em *O sertão e a cidade*, portanto, Álvaro Andrade Garcia apresenta o sertão que se acaba e permanece.

Influenciado por um de seus tios, Álvaro Andrade Garcia começou a praticar o taoísmo, filosofia oriental que prega um modo de vida natural, a simplicidade, o despojamento e a sabedoria não letrada, desde os vinte e poucos anos. Passou a apreciar os ensinamentos das filosofias e religiões orientais, como o hinduísmo e o budismo. Devido ao interesse pela língua que grafa visualidades em contraste com a nossa que grafa sons, a etimologia visual e a etimologia sonora, o poeta estudou algumas línguas orientais procurando nelas outras sintaxes e estruturas gramaticais e vocabulares para aplicá-las no português e criar seus poemas. Para Garcia, a poesia tem uma dupla tarefa: aperfeiçoar a língua, mobilizar o pensamento para a religião e a filosofia e combinar o antigo e o novo.

Numa época marcada pela incerteza do homem quanto ao destino do seu impulso religioso, em seus livros Álvaro Andrade Garcia junta cristianismo, hinduísmo e taoísmo numa nova religiosidade sincrética. Por ser um apreciador do diálogo ocidente-oriente, em diversos poemas e em alguns de seus livros, como *Librare*, é possível observar os preceitos e conceitos da cultura oriental, além de imagens, traços, símbolos e ideogramas de origem e cultura orientais, assim como menções a Deus, Buda e Shiva, para explicitar sua fé em busca de transformações e interrogar o homem acerca das desventuras históricas através da poesia. Em *Monódias*, Álvaro Andrade Garcia apresenta essa faceta e mistura ideogramas orientais às palavras para compor seus versos, misturando também linguagens, culturas e filosofias. Na página 19 desse livro, por exemplo, ele aproveita a liberdade que o poema possui para fazer uso desse recurso e retratar a sua essência: coração, espírito e carne.

Figura 32 - Poema sem título em *Monódias*



Fonte: (GARCIA, 1988, p. 19).

Vejamos o poema acima com a substituição dos ideogramas pelas palavras correspondentes, de acordo com a observação feita pelo autor na contracapa do livro:

> coração é mais que coração
>
> é espírito também carne
>
> coração como deveria ser
>
> alterna-se carne
>
> e assim sou eu
> (GARCIA, 1988)

Para Álvaro Andrade Garcia, a fissura que se abre entre as escolas ocidental e oriental é parte indelével da sua poesia, posto que no seu entendimento a literatura no seu sentido estendido é uma rede que se conecta no tempo amplo. E nesse complexo diálogo multicultural e transnacional, o poeta conversa com pré-socráticos, Dionísio, Baco, Nietzsche, poetas franceses, americanos, latinos e brasileiros, literários e libertários, indivíduos em revolução, em insurgência, em crise com seus estados, tempos e valores. Conversa ainda com buda e o tao, em busca da ressonância, do ritmo vital, da sincronicidade, da empatia, do vazio, do silêncio e da mente pacificada, em sintonia, coletiva e abrangente.

A origem do cosmos, das pessoas e da palavra é um interesse latente e para entendê-lo Álvaro Andrade Garcia também estudou sobre os semas e a cosmogonia dos povos indígenas. Pautado na ideia de que a destruição leva ao renascimento, Garcia compôs o poema "O buda da palavra". Para exemplificar e elucidar sobre essa concepção, observemos o seguinte trecho: "[...] a poesia ecoou/ no precipício do seu princípio/ e subiram em labaredas/ desde alexandria/ as chamas de palavras banidas/ de todos os livros de silêncio/ de todos os homens emudecidos/ por todos os poderes que se proclamam eternos" (GARCIA, 2002, p. 64). Assim, temos que, mesmo que os livros tenham sido queimados, como fênix, a palavra que pairou sobre as cinzas ressurgiu. A poesia tornou a ecoar, pois o poeta continua em busca da palavra sã, que jamais se esquece e arde através do tempo, eternamente.

Ciente de que na literatura o texto é soberano, Álvaro Andrade Garcia afirma que para se fazer poesia é necessário realizar o redimensionamento dos objetos possíveis do mundo comum por meio de uma arte que lhe é própria, a arte da linguagem, e também da utilização das ferramentas tecnológicas disponíveis. Nessa perspectiva, enquanto poeta, Garcia acredita que a poesia é composta pela forma com que a palavra e as imagens são dispostas na página ou na tela e pela emoção com que são imaginadas, traduzidas e materializadas em imagens, sons e versos. Para o autor, "poesia definitivamente não é verso", por isso, ele busca "o gesto das palavras" (GARCIA, 1988, p. 20), não só na palavra como forma de matéria comum ao discurso poético, mas também na palavra em estado de poesia em que repousam, ao mesmo tempo, potência e impossibilidade. A palavra sempre por vir, sempre por descobrir e mesmo por provocar. Palavra que ocupa todo o espaço e que é, no entanto, essencialmente não fixada. Com ela, o poeta deve se entender ou então se calar.

Por pertencer à geração de poetas interessados na articulação entre o texto verbal e a interface gráfica do livro, Álvaro Andrade Garcia afirma que as experiências tecnológicas e estéticas propiciadas pelas propostas das vanguardas (a poesia concreta, o neoconcretismo, o poema-processo, a poesia visual, a semiótica e a poesia digital) contribuíram para a apropriação e interação da imagem com o texto e desses com o som e o movimento, ultrapassando o traço da inventividade, da estética e da criatividade e ativando a função da recepção interativa. Isso porque, a abundância de obras elaboradas de acordo com a multimidialidade coincide com o avanço da era tecnológica e do desenvolvimento de novas mídias eletrônicas, tanto pela disponibilidade de meios que barateiam custos de produção, quanto pelas possibilidades de interação de linguagens que aproximam a produção livresca de outros meios de comunicação, especialmente o audiovisual.

Ao longo de seu percurso poético, Álvaro Andrade Garcia afirma ter experimentado e trocado ideias com outros poetas e videomakers e que as reflexões acerca dessas conversas promoveram diversas transformações em sua sintaxe poética, além de tê-lo incentivado a escrever sobre as suas produções. Segundo o autor, apesar das dificuldades iniciais, o surgimento do CD-player, da placa de som, dos programas em 3D e do AutoCAD estabeleceu uma dimensão audiovisual com mais cores e definição, possibilitando assim uma amplitude das obras digitais, inclusive a produção de livros artesanais feitos em computador, em pequenas tiragens.

Álvaro Andrade Garcia também criou a produtora Ciclope – ateliê de arte digital especializado em criação e gestão de projetos de arte e publicação em mídia eletrônica – para produzir projetos e obras nas áreas de cultura, educação, turismo e sustentabilidade. Decidido a dedicar-se à poesia, inseriu-se no grupo de pioneiros da poesia e da criação digitais no Brasil, começou a estudar música, português e as estruturas gramaticais de outras línguas (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 270). Cabe ressaltar que os irmãos Campos e outras pessoas ligadas à Poesia Concreta já estavam fazendo alguns trabalhos nessa área.

Influenciado por autores taoístas da China e por autores americanos do século XIX, como Henry Thoreau, Álvaro Andrade Garcia sempre esteve envolvido com pessoas que visam ampliar o acesso à poesia e em expandir as condições e locais de leitura. Considerando- se como os que estão na fronteira, em seus poemas visa romper com a linguagem, tentando coisas novas e propondo o diálogo com a tradição, como pode ser observado na citação abaixo:

> Não me sinto fazendo uma crítica à vanguarda. Embora eu esteja no seio dela, tenho muita dificuldade com a ideia do progresso, ou seja, a ideia de que alguma coisa nova está chegando e matando as outras, e que essa agora é que vale e aquelas anteriores ficaram caretas, antigas, bobas ou não servem mais. Porque, à medida que se olha para a frente e para trás, vê-se que o processo mental da humanidade é muito mais feito de idas e vindas, vais e vens, de algo que acontece, desacontece e acontece outra vez. Então, eu tenho esse olhar para várias direções (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 274).

Esse olhar para várias direções citado acima, além de confirmar a importância do anacronismo na produção poética de Álvaro Andrade Garcia, também a aponta em sua atuação como roteirista e diretor de audiovisual e multimídia, como podemos observar na produção do curta "O Ocidental", baseado no poema de mesmo nome e que ainda aguarda financiamento para circulação. De acordo com o roteiro, repassado via troca de e-mails com o autor, o espectador, após entrar num apartamento com um casal, se moveria pelos cômodos enquanto a história acontecia. Cada história teria uma sequência diferente, de acordo com a navegação de cada um. No entanto, embora o roteiro esteja escrito e o projeto tenha sido aprovado, Garcia ainda não conseguiu recursos para fazer o filme e, portanto, o projeto está ainda na imaginação do autor. Vejamos o poema:

> O ocidental
>
> (o que me disse o senhor terra desolada)
>
> eu sou o ocidental e encontrei uma toca no alto desse
> precipício e colori a noite com as cores que desejei puras
> e fiz tudo ser eletrônico para obter brilho mesmo sem ter
> ainda a posse do sol
>
> e fiz tudo geométrico para saber com certeza das distâncias
>
> sem dúvida padecemos de culpa padecemos de culpa
> por que sofremos de vertigem e por isso subimos tanto
> para alimentar o verme enlouquecido que nos habita
> temos ânsia e não conhecemos o estômago por que nos
> alimentamos muito mais do que nos caberia e esquecemos
> o corpo a ponto de considerá-lo outra pessoa
>
> sem dúvida padecemos de culpa sem dúvida
> este é o centro do ocidente nesse lugar reside um ponto
> nesse lugar falta uma palavra que seja bem clara
> aqui nessa terra fizemos nossa referência e cravamos
> [nossa espada
> construímos formas que nos cercam como bisontes e
> flamas de uma luz incendiária
> aqui as imagens saltam sem som por que não se pode
> ousar com o nome do cetro
> aqui onde encontro apenas meu nome me chamo e faço
> dele uma palavra que aglutina todos esses corpos
> todos esses fatos todas essas lutas todos os raios todas as
> guerras todas as dores todos os autos todos os gemidos

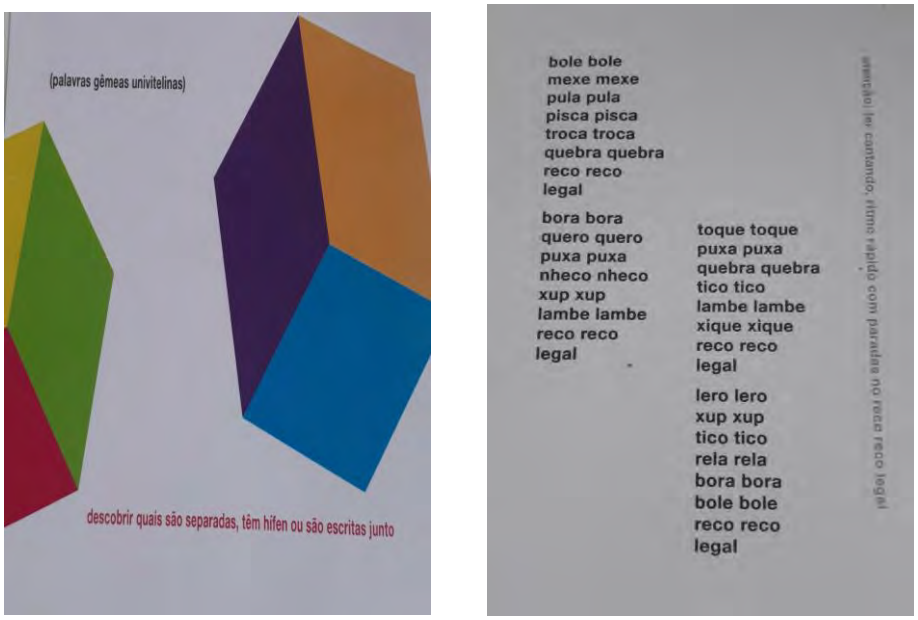
que nos ergueram acima da terra e nos arremessaram uns
sobre os outros com tamanha voracidade

sem dúvida padecemos de culpa padecemos sem dúvida
(GARCIA, in CASA NOVA; CARMONA; DOLABELA, 2020, p. 80-81).

No poema acima, é possível observar que os versos longos dão sentido ao texto: a ânsia e a voracidade do ocidental. No videopoema homônimo, o texto foi lido por Álvaro Andrade Garcia continuamente e com cadência, como se não houvesse pausas na respiração, agregando sentido ao videopoema. As imagens foram gravadas no alto do edifício JK, símbolo de prédio moderno e envidraçado tão comuns nas grandes cidades e cuja altura nos causam vertigens, mas que, ao mesmo tempo, "nos ergueram acima da terra e nos arremessaram uns/ sobre os outros com tamanha voracidade", como poetiza (ou seria profetiza?) Garcia.

Em suas obras digitais, Álvaro Andrade Garcia traz à tona o sentido do processo de significação de sua poética, transformando-as ao criar recursos para manter sua coesão e movimento enquanto se movem pelo espaço digital que ocupam, trabalhando a palavra em suas máximas possibilidades e agregando aos signos suportes tecnológicos e a participação de seus leitores. Isso evidencia que o autor joga com a questão do trabalho com a poesia em meios móveis para estabelecer uma poética híbrida e que só se efetiva no meio digital. Para exemplificar, vejamos como o autor realiza esse jogo poético em um cartão-poema impresso do livro *Poemas de brinquedo*:

Figura 33 e 34 - Frente e verso do cartão-poema "palavras gêmeas univitelinas" (2016)



Fonte: (GARCIA, 2016. s.p.).

A partir da observação e análise das imagens dos cartões, podemos afirmar que, "na produção de Garcia há um jogo poético com o modo de fazer poesia e de recuperar uma brincadeira infantil, linguagens ancestrais, cultural, o poema tem uma programação visual intensa, como um ideograma" (SANTOS; MOREIRA, 2019, p. 185), confirmando, portanto, que o exercício poético torna-se um jogo para conhecer a poesia e o meio ao qual ela se conecta. Podemos afirmar ainda que, tanto no formato digital quanto no formato impresso, em *Poemas de brinquedo*, Álvaro Andrade Garcia visa destacar o jogo com a sonoridade das palavras e expressões, o exercício do ato de criar, uma sintaxe inovadora através dos jogos de linguagem, o resgate da prática de brincadeiras antigas e cantigas de roda e a exploração de brincadeiras com os sons e com o corpo, através da performance. Isso porque, os textos lúdicos receberam camadas de criação gráfica, animação e vocalização e, de forma lúdica e didática, o poema reinsere o leitor no contexto dessa nova poética, marcando a ruptura com o gênero e familiarizando-o com o procedimento artístico adotado. Essas alterações deram ao poema possibilidades musicais, lúdicas e educativas, visto que ao escolher um cartão-poema, o leitor pode, além de ler o poema, declamá-lo ou cantá-lo em ritmo rápido enfatizando os versos que se repetem como o refrão de uma música.

É importante destacar que, Álvaro Andrade Garcia reporta ao passado e nele busca métodos e artifícios de escrita, instalando um valor intrínseco não só ao processo criativo, mas também à leitura da poesia contemporânea. Esse aspecto de sua criação pode ser vislumbrado em *Viagem com o São Francisco* (1987, 1997), em que o poeta afirma reencontrar os acontecimentos e acercar-se das emanações para instituir as correspondências entre presente, passado e futuro. Ou melhor, entre "silêncio, gameta, semente" (GARCIA, 1987, p. 25). Neste livro, Álvaro Andrade Garcia conta histórias que se cruzam no passar dos tempos, histórias que vão e vem, mas permanecem, histórias que viram lendas. Para tanto, o autor utiliza elementos antigos, como verbos em desuso ou estrofes sem marcação de métrica precisa, ao seu estilo atual de escrever para criar suas composições. Tudo isso para narrar e compor poemas que retratam a beleza e a singeleza árida do sertão.

Em *Viagem com o São Francisco*, Álvaro Andrade Garcia seguiu uma viagem metafórica em que o rio serve de analogia para as diversas situações que a vida nos cria. Em seu trajeto, da cabeceira/nascente ao oceano/final, existem acontecimentos, afluentes, encontros com pessoas, momentos líricos que compõe a obra. O aspecto formal dos textos que leu fez com que Garcia pesquisasse em dicionários antigos

sinônimos já em desuso, como “surdiu”, em vez de “surgiu”, “moldeando”, em vez de “moldando”, e, após minuciosa pesquisa em mais de seis dicionários buscando sinônimos e termos anteriores a todas as palavras que ia usar, o resultado foi a composição de elementos antigos com o seu estilo atual de escrever que nos remetem ao passado e guardam uma semelhança de som e imagem com suas formas atuais, de modo a facilitar o seu entendimento.

Figura 35 - Capa de *Viagem com o Rio São Francisco* (1987)

Fonte: (GARCIA, 1987).

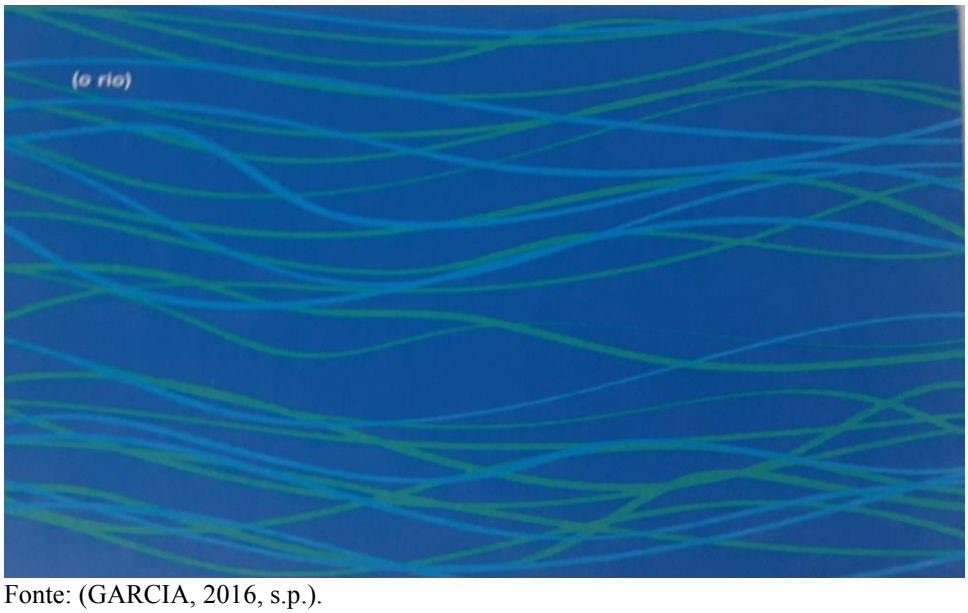
Assim como Rosa, em *Viagem com o São Francisco*, Álvaro Andrade Garcia fez nascerem palavras que se incorporaram à matéria poética, transformando a gramática como a conhecemos, visto que em seu texto não existe mais o sujeito agindo através do verbo para moldar as palavras. Elas vibram significados, justaposições e interferências. Se agrupam como elementos de uma imagem só para possuir significados. Passam a ser poesia, que é a essência desta obra.

A oralidade, a musicalidade e a visualidade também estão presentes na poética de Álvaro Andrade Garcia. Essas características facilitam a transformação do impresso para o digital, pois os significados dos sons escritos podem ser transformados em sons falados, como um sistema de meios bem definidos – a linguagem, com todas as imposições, convenções, limitações – e também com suas belezas e arbitrariedades que fazem com que sensações correspondam a atos. A poesia garciniana, portanto, é visual,

estampada de palavras que podem ser transformadas em imagens e vice-versa. Em seus poemas, a descrição em palavras de lugares ou das coisas acontecendo parece estar em movimento. Todos esses efeitos e transformações, as cores, as linhas, os contornos, os sons e os movimentos das letras e das imagens podem ser observados em muitos de seus poemas, como "O Rio", que compõe os livros *Álvaro* e *Poemas de brinquedo*, nos formatos impresso e digital. Vejamos:

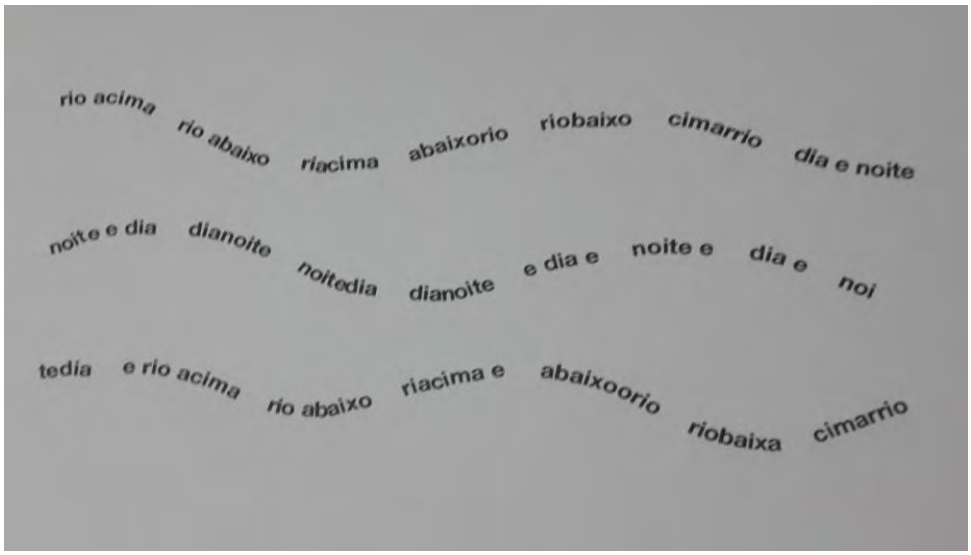
rio acima
rio abaixo
riacima
abaixorio
riobaixo
cimario
dia e noite
noite e dia
dianoite
noitedia
dianoite
e dia e
noite e
dia e
noe
tedia
e rio acima
rio abaixo
riacima e
abaixoorio
riobaixa
cimario
(GARCIA, 2002, p. 45).

Figura 36 - Frente do cartão-poema "o rio"



Fonte: (GARCIA, 2016, s.p.).

Figura 37 - Verso do cartão-poema “o rio”



Fonte: (GARCIA, 2016, s.p.).

Em sua faceta de editor e programador, Álvaro Andrade Garcia corrobora com a ideia de Júlio Plaza de que o trabalho nessas novas mídias é um trabalho interdisciplinar e exige um conjunto de especialistas, o que implica que a autoria seja um trabalho coletivo. Isso porque, é quase impossível a um especialista de uma determinada área, ainda que ligada à semiótica, solucionar todos os problemas postos pela tradução interlinguagens (Cf. PLAZA, 1987). Partindo desse pressuposto, é possível afirmar que, no meio de produção digital é comum que a obra seja produzida coletivamente, incluindo a participação e a interação do leitor. São diversos procedimentos e o autor, na maioria das vezes, não consegue realizá-los sem as contribuições do editor, do programador ou do diagramador. Por isso, as demandas e as funções são distribuídas e a obra é constituída coletivamente, para que seja facilmente entendida por diferentes tipos de usuários e assim facilitar a sua participação e interação com ela. Como exemplo de coautoria na produção literária de Álvaro Andrade Garcia destaca-se a criação do software Managana[9], em parceria com Lucas Junqueira. Nele, foram criados livros, apps e softwares digitais, mas, cabe ressaltar que o Managana também era usado para criar e exibir conteúdo digital interativo em qualquer sistema operacional, tanto na forma de aplicativo para computadores quanto para dispositivos móveis, por possuir recursos que permitiam a criação e a manutenção de comunidades com fluxos interativos capazes de reproduzir conteúdo na internet, tablets, smartphones e instalações.

[9] Todas as informações sobre o software Managana foram destacadas do site: http://www.managana.art.br/?page_id=2. Acesso em 18 de julho de 2016.

A partir de todo o exposto, podemos afirmar que Álvaro Andrade Garcia é um poeta contemporâneo cuja trajetória é multifacetada. Ao longo de sua carreira, o autor tem-se renovado para produzir suas obras, manter e buscar novos leitores. Ciente de que o livro assumiu uma função estrutural da produção de sentidos e que a criação de livros não pode se reduzir a uma prática de leitura única ou reduzida, mas sim, que deve ser constantemente ampliada, Garcia tem apostado em técnicas variadas de criação, produção editorial e impressão no campo da produção, da edição, da ilustração e da programação, visto que para ele a tecnologia, além de abrir novas perspectivas e remodelar formas antigas de produção, veiculação e criação poética, tem permitido novas possibilidades de recriação (GARCIA, 1994) e, por conseguinte, de releitura. Nesse sentido, o autor tem resgatado através de um viés anacrônico os recursos que as diversas estéticas lhe oferecem e os envergado em sua poética e, desde os anos 2000, tem-se dedicado à releitura de algumas de suas obras, dando a elas uma nova escrita, a veiculação em outros meios e suportes e a possibilidade de serem manipuladas através da interação com o leitor.

Atualmente, Álvaro Andrade Garcia tem trabalhado na trilogia "AOM", em que A é o grão - uma cosmogonia poética que inaugura o mundo, O é o primeiro livro de uma saga que ele está escrevendo desde a década de 80 e o M será outra saga que ainda não foi começada. Já o seu primeiro romance *O Coração de Outono*, que está pronto desde 1984, continua engavetado. Foi editado algumas vezes, mas o resultado não o satisfez e, por isso, ainda não foi publicado. Assim, podemos concluir que, buscando dar à linguagem da poesia um status de linguagem articuladora de linguagens, inclusive na criação da nova linguagem da imaginação, Álvaro Andrade Garcia continua produzindo poesia em plataformas multimídias e digitais, que estão disponíveis no endereço ciclope.art (www.ciclope.com.br), confirmando que, enquanto poeta, Garcia é um imaginador, um propositor e um mantenedor de imaginações e, enquanto autor, ele se renova a cada livro, a cada releitura.

2.3 O anacronismo na releitura da obra poética de Álvaro Andrade Garcia

> A poesia busca outros suportes e, como um lugar de passagem e como estrutura que se abre para a passagem, não resiste a eles ou simplesmente os aceita, ela os incorpora e gera novos sentidos (GARCIA, 1994, s.p.).

O anacronismo é uma forma de retorno a uma época passada como referência para produzir algo novo e dar-lhe novos sentidos. Isso significa que, ao escrever uma obra o autor resgata através de um viés anacrônico os recursos que as diversas estéticas lhe oferecem e os utiliza em sua poética.

Hans Magnus Enzensberg (2003), entende o anacronismo como uma condição fundamental da existência humana. Em seu texto "A massa folhada do tempo: meditação sobre o anacronismo" ele discorre sobre a ruptura do tempo linear e a crença no futuro enquanto promessa. Para Enzensberg, a globalização econômica não resolveu os problemas nacionais em termos gerais e igualitários, o multiculturalismo se transformou em enfrentamento de particularismos e a ideologia economicista tornou-se palco de reivindicações de ordem cultural e religiosas causando guerras e êxodos maciços de diversas populações. Nessa perspectiva, ele define que:

> O anacronismo – a acreditar em nossos dicionários e enciclopédias – "é uma violação do curso do tempo, da cronologia", a "incorreta organização temporal de ideais, coisas ou pessoas, ou em termos mais convincentes, em inglês, "anything done or existing out of date, hence, anything with the present" (alguma coisa feita ou existente que se tornou obsoleta, portanto, algo adequado a uma época passada, mas que não está de acordo com o presente.) (ENZENSBERG, 2003, p. 12).

O anacronismo, portanto, é uma condição fundamental da existência humana e um elemento essencial de mundo mutável. O tempo não se apresenta linearmente. A perfeita harmonia da simultaneidade se dissolve diante das trajetórias imprevisíveis que se apresentam em "ziguezague" (ENZENSBERGER, 2003). Assim como o futuro é imprevisível, o passado também está sujeito à mudança contínua. E, muitas vezes, somos surpreendidos quando tudo o que pusemos de lado comemora, em pequeno e grande estilo, seu retorno de uma forma aparentemente confusa, pois "na massa folhada, a memória não representa um *continuum*, mas sim, um sistema dinâmico" (ENZENSBERGER, 2003, p. 20). Assim sendo, diante dos saltos da história, a massa dissolve-se numa quantidade infinita de pontos saltitantes, que se distanciam uns dos outros de forma imprevisível, para se encontrarem de novo, não se sabe quando ou em que ponto da trajetória. Dessa forma, ocorre um número inesgotável de contatos entre diferentes camadas do tempo.

Baseando-nos nessa perspectiva temos que, embora a história da humanidade e, também, a história do livro sejam contadas de forma linear, o tempo de ocorrência dos fatos ocorreu de modo assíncrono nas diversas regiões do mundo e, quase sempre, de

formas diferentes. Nesse sentido, "o passado renegado se expressa", elucidando que, na contemporaneidade, "não é mais possível viver uma vida ao corrente dos fatos" (ENZENSBERGER, 2003, p. 10). Em outras palavras isso significa que, não podemos separar o passado do futuro como algo obsoleto e que não voltará mais.

Os artistas e os escritores têm mostrado que, cada vez mais, retornam aos movimentos passados para elaborarem suas obras e basear seus conceitos. A evolução cultural é complexa, não se pode desconstruir tudo o que já foi feito, muito menos fixar apenas novos elementos. Isso não se sustentaria, visto que "em dado momento, o novo flutua apenas como uma tênue camada superficial num mar profundo e opaco de possibilidades latentes" (ENZENSBERGER, 2003, p. 13). Decerto, não se pode entender a criação artística digital como algo que surge espontaneamente, pois ela, como toda forma de expressão, insere-se dentro de um contexto histórico-cultural e dialoga com outras poéticas que a antecederam, como no caso da poesia digital que tem nas poesias concreta e experimental a base inspiradora para diversos autores.

Nessa perspectiva, Álvaro Andrade Garcia, ao longo dos últimos anos, tem buscado dar à linguagem da poesia um status de linguagem articuladora de linguagens, inclusive na criação da nova linguagem da imaginação. Para isso, tem se dedicado a produzir poesia em vídeo, mediado pelo computador, e em plataformas multimídias e digitais, disponíveis no endereço eletrônico ciclope.art (www.ciclope.com.br), no qual o autor disponibiliza toda as suas obras em PDF, em vídeo e em formato original. Tem ainda percorrido novos caminhos com a introdução de aparelhos e seus respectivos códigos e de imagens e suas funções criadoras, usando as tecnologias computacionais como ferramenta de interpretação dos signos para gerar novos signos e objetos híbridos, renovar e dar à poesia outros significados.

Para Álvaro Andrade Garcia, o processo de criação é mais significativo quando o autor pode compartilhar sua criação com seus leitores. Ciente que, para que esse novo modo de pensar e de fazer poesia aconteça, é preciso que haja leitores engajados em uma oralidade cada vez mais refinada e que concebam a poesia como criação de linguagens inimagináveis, ele faz da sua poesia ponto de incandescência dos mecanismos de ler e escrever, contrapondo ao hábito a possibilidade de abertura do texto ao espaço, desafiando as formas de nomeação e hierarquização e, ao mesmo tempo, aproximando autores e textualidades do passado e do presente numa reconfiguração da escrita, como podemos observar em suas releituras.

Ao longo deste capítulo, vimos que a poesia contemporânea apresenta novas formas de exploração poética. Está ligada à cultura audiovisual e integrada à fotografia, cinema, ilustrações de computador, páginas da web, revistas digitais, hipertextos etc. Passou de Gutenberg para a galáxia digital. Contudo, vimos também que é inegável que "há sempre uma ligação entre a poesia e a tecnologia da época" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 269). Vimos ainda que, pelo viés anacrônico, Álvaro Andrade Garcia está no presente reinventando um passado. Ou seja, está lendo o seu presente pleno de passados e de olho num futuro possível de liberdade artística.

Por ser um poeta inquieto, busca infinitamente a sua fonte de imaginação. E essa inquietude é bastante visível em muitos de seus poemas e livros, em que é possível notar a existência da pluralidade de inflexões concretistas. Sua inquietude, como nos ensina Antonio Cândido, é o motor de uma criação que não cessou de procurar a palavra e a forma adequada da linguagem para tratar da condição humana em toda sua força e fragilidade. É assim que Álvaro Andrade Garcia continua escrevendo a sua obra: usando a palavra e o código para criar e recriar.

3. OS PROCESSOS CRIATIVOS NA RELEITURA DA OBRA POÉTICA DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA

adeus Conceito
Chega!
não me afirme que a Forma
é Superior à Emoção
[...]
Não somo escola nem crença
Não temo trabalho nem preguiça
Meu basta está na Palavra
Ela que se entenda ou se cale
(GARCIA, 2002, p. 23).

Pensar o fazer poético é pensar a capacidade do poeta em domar a palavra; de instalá-la no espaço intermédio da forma e da emoção. Para Álvaro Andrade Garcia, "a poesia é um riso do que pode o homem" (GARCIA, 2002, p. 62) e, por isso, deve ser feita com palavras pensadas, selecionadas, bem escolhidas pelo poeta que irá pensar muito antes e durante a feitura do poema imaginar para, em seguida, transformar suas ideias em versos e compor seus poemas.

A poesia não tem contorno nem suporte bem definidos, mas existe. É a busca incessante pelo É, pelo Ser. Capaz de moldar a fluidez do momento, não pode reduzir-se apenas a um jogo de interioridade questionadora. Deve ser pensada, não apenas com palavras de evasão, antes deve ser confrontada e desafiada pelo poeta. Pois, o ofício do poeta é ter uma relação profunda com as palavras; exige reflexão. Fazer poesia não é simplesmente utilizar as regras para compor, é preciso ter um tato na mente e uma expressura na mão.

Álvaro Andrade Garcia entende que é a palavra que o poeta procura. Mas não é qualquer palavra. É "a palavra sã/ que jamais se esquece/ e arde através do tempo" (GARCIA, 2002, p. 62). A palavra, que deve ser lapidada, esculpida e trazida à luz para ser apreciada pelo leitor. É através dela que ele será lembrado, imortalizado, mesmo quando se calar.

Nesse sentido, visando compreender a concepção poética que fundamenta a poesia garciniana, neste capítulo trataremos sobre o processo criativo de Álvaro Andrade Garcia elucidando os conceitos que o autor utiliza para compor a sua obra poética.

3.1 Os processos criativos de Álvaro Andrade Garcia

> Quando começamos não sabemos onde estaremos, o que seremos. A obra começa dessa maneira, estabelece-se um tempo para ela e ela vai se construindo. Não lhe falta isso ou aquilo, nem ela está totalmente publicada, nem totalmente em rascunho. Ela é o que pode ser agora, e muitas coisas não estão lá por que não se estabeleceu ainda o tempo para que se fizessem ativas (GARCIA, 2009, s.p.).

Enquanto objeto artístico e cultural, o livro é mais do que um arquivo contendo letras, notas, dados, cores e histórias, é uma obra de arte, que, ao entrar em contato com o leitor estabelece com ele uma relação estética detonadora de inesgotáveis possibilidades que abarcam um infinito de sentidos.

Em sua trajetória literária, Álvaro Andrade Garcia recorre frequentemente às temáticas do tempo, da linguagem e da própria identidade, buscando diversas maneiras de concebê-las e diferentes formas de chegar aos mesmos temas, além de evidenciar um sujeito lírico e empírico imerso no tempo de maneira mais ampla e intrincada. Em seus processos criativos, Garcia utiliza os conceitos de imaginação digital, origem, convergência de mídias, remediação, hibridismo e publicação transmídia para compor a sua obra poética. Ao longo deste capítulo, esmiuçaremos cada um deles para ver como o autor utiliza-os no decorrer de cada processo.

É importante ressaltar que, assim como descrito pelo poeta na epígrafe, a obra começa e vai se construindo sob a intervenção do autor, do programador, do editor e do designer, até que a ideia imaginada e proposta tome forma e seja apresentada ao leitor. Para Álvaro Andrade Garcia, por ser aberta, a obra não está acabada, pode ser reescrita continuamente, como veremos ao longo desse capítulo.

3.1.1 A imaginação digital: um processo mental compartilhado e construído em rede digital e humana

> Uma imaginação não é para se assistir, mas para se estar nela (GARCIA, apud BELMIRO et al., 2014, p. 142).

De acordo com o dicionário Aurélio, imaginação "é a faculdade de inventar, criar, conceber" e/ou "a habilidade para criar imagens novas e originais a partir do

nada". Ou seja, imaginar é a capacidade humana de usar a criatividade para inventar, criar, representar e fantasiar as nossas ideias, antes de traduzi-las em ações, diálogos e/ou obras. Para escrever, os escritores imaginam seus livros, tecem ideias, fazem representações em suas mentes de como escreverão ou como o leitor receberá o texto e até mesmo fantasiam as cenas ao descreverem os personagens criados.

O conceito de imaginação não é novidade. Immanuel Kant foi o primeiro filósofo moderno a reconhecer a imaginação enquanto faculdade fundamental do sujeito transcendental (isto é, do sujeito que não é o indivíduo empírico mas é a condição de possibilidade deste indivíduo): uma faculdade sem a qual seria impossível pensar a experiência da realidade e a decorrente relação de conhecimento a partir dela. Dessa forma temos que, "a imaginação kantiana, responsável pelo esquematismo, produz síntese do real mas não produz o conteúdo da síntese, ou seja, não produz a realidade, apenas dá acesso a ela" (KANT, 1995, p. 55). O real é diverso, e com o diverso, dado à nossa sensibilidade pura, fazemos classificações conceituais. Esta capacidade subjetiva, de síntese da sensibilidade, é a produção de esquemas (que não são ainda conceitos), os quais são obras de uma atividade de imaginação produtora (e não reprodutora de realidade), sem a qual não haveria para Kant experiência alguma. Para o filósofo, portanto, a imaginação desempenha o papel de produzir não só esquemas como também imagens. É justamente isto que abre uma possibilidade de vislumbrar a realidade e de criar as condições para renovar a realidade. Dessa forma, o filósofo quer nos dizer que um conceito é o produto da atividade sintética da imaginação, seja esta empírica ou pura. E é somente através da síntese da imaginação que as ideias se transformam em partes de algo, que tanto pode vir a ser um objeto ou um conceito.

De acordo com Octávio Paz (1994), na tradição budista aparecem divisões, numa ordem ligeiramente diferente, entre sensação, percepção, imaginação e entendimento que se convertem em imaginação. Segundo ele,

> Cada uma dessas divisões designa um momento de um processo que converte os dados e estímulos exteriores em impressões, ideias e conceitos; na sensação está presente a percepção que transmite esses dados à imaginação que os entrega, como formas, ao entendimento que, por sua vez, os transforma em intelectos (PAZ, 1994, p. 171).

O autor ressalta que o processo criador das operações mentais não é uma ideia nova, embora seja nova a maneira como a neurologia moderna descreve e explica o processo. Ele também explica que em cada um dos momentos dessa complicada série de

operações – composta de milhões de chamadas e respostas na rede de relações neurológicas – aparece uma intenção. O sujeito tem invariavelmente uma relação intencional com o objeto que percebe. Ou seja, o objeto está contido na percepção do sujeito como intencionalidade. Logo, aquilo que sentimos e percebemos não é unicamente uma sensação ou uma representação, mas sim alguma coisa dotada de uma direção, um valor ou uma iminência de significação.

Definida por Benjamin (1984, p. 201) como "a faculdade criadora do novo", a imaginação é como a inspiração provocada pelos fenômenos de reminiscência que se transforma em algo novo. A própria memória é uma forma da imaginação, uma ficção que reescreve os vestígios deixados pela lembrança daquilo que se produziu, que foi realizado. É a mente que permite ao ser humano produzir a atividade reflexiva, cognitiva e afetiva. Mente é igual entendimento, intelecto, pensamento, imaginação. Na mente são armazenadas as experiências vividas que se tornam as memórias e as lembranças do que já foi vivenciado por cada um. A mente também é aquilo que se pretende fazer, ou seja, a intenção. É a maneira de compreender e imaginar o mundo.

Após ter-lhe sido acrescentada a função de meio de comunicação, o computador tornou-se progressivamente uma máquina de manipular materiais linguísticos, símbolos e sons, além de ter sido integrado à atividade de criar. Para criar é necessário imaginar. Para imaginar é preciso colocar o cérebro para pensar. Imaginar, portanto, é um processo no qual o cérebro funciona como um programa que, ao ser ativado, produz uma obra. Assim, cada vez mais programadores têm se especializado em criar softwares para variados fins, como o Managana foi criado por Álvaro Andrade Garcia em parceria com o programador Lucas Junqueira para criar as suas obras digitais. Nesse sentido, Garcia complementa que a obra digital também é caracterizada pela criatividade e, comparado à mente, o software é utilizado como ferramenta integrada a inúmeras tarefas cotidianas e artísticas. Dessa forma, os códigos também fazem parte da obra.

Para o neurocientista português Antonio Damásio, "a palavra imagem não se refere apenas às imagens visuais e não se refere apenas a objetos estáticos, mas também aos vários sentidos e modalidades sensoriais" (DAMÁSIO, 2000, p. 362). Isso significa que imagem pode ser tanto uma imagem quanto um cheiro, um sabor, um som ou todos juntos, pois no ambiente digital estão em conexão imagens em permanente fluxo umas com as outras. Importante ressaltar que, "tal processo ocorre perceptivelmente, e também imperceptivelmente, através de interações e outras ações previstas em códigos escritos no software" (GARCIA, in BELMIRO et al., 2014, p. 139). As imagens estão

armazenadas, mas são utilizadas ou não de acordo com o que é imaginado ou solicitado pelos códigos do software na criação de cada obra, embora estejam todas interagindo com o todo.

Partindo do princípio de que "a produção de imagens chama imaginação" (CASTRO, 2014, p. 103) e da necessidade de conceituar o princípio que fundamenta os seus processos criativos no meio digital, Álvaro Andrade Garcia identificou que "precisava achar um termo que o ajudasse a melhor compreender o que estava acontecendo e que o ajudasse no trabalho da criação de obras expressas dessa maneira" (GARCIA, 2009. s.p.). Para isso, partiu da sua dificuldade pessoal de expressar sobre a atividade criadora e a percepção da evolução das interfaces e dos softwares de comunicação em computador, aprofundou nas pesquisas mais recentes em neurociência, repensou sobre tudo que aprendeu e buscou encontrar uma nova terminologia que fosse mais adequada ao que estava em curso no seu pensamento e ação. Segundo o poeta, "a palavra que um dia me apareceu foi imaginação" (GARCIA, 2009, s.p.) e, desde então, adotou a palavra imaginação e a levou para integrar o contexto da poesia produzida e circulante em meio digital.

Embasado nas ideias de Damásio (2000), de que os neurônios formam conexões com outros simultaneamente, trocam e criam circuitos para gerir informações por curto prazo e sofrem modificações para lidar com informações de longo prazo, traduzindo-as e conectando-as a pensamentos, Álvaro Andrade Garcia chegou à conclusão de que:

> uma imagem no sentido mental, cerebral, é um cluster, amálgama, de diversos inputs sensoriais, mixados e sequenciados com inputs das memórias, de modo que lidamos dentro da nossa cabeça de forma integrada e descategorizada com imagens, sejam visuais, sonoras, olfativas, táteis, proprioceptivas etc. Ou seja, quando pensamos, sonhamos… imaginamos (GARCIA, 2009, s.p.).

Assim, de acordo com o autor, quando pensamos, imaginamos de forma descategorizada. São essas imagens variadas que, combinadas ou não, vão originar a obra. A imaginação enquanto meio de comunicação e nova arte é uma evolução da definição de multimídia. É uma faculdade que tem o espírito de representar imagens, evocando objetos já percebidos ou não e de realizar novas combinações de imagens. Essa representação mental a partir do que é percebido ou recombinado possui características próprias. Uma imagem visual, uma imagem sonora, uma imagem em forma de linguagem escrita ou falada, ou tátil tem uma determinada representação

dominada pela cultura. É esta representação que permite a troca ou o intercâmbio entre imaginações de seus membros.

A imaginação digital é uma forma de comunicação multissensorial e interativa mediada pelo computador, softwares e as linguagens necessárias para a produção de uma obra digital. Como afirma Álvaro Andrade Garcia,

> A imaginação é fruto da incorporação de linguagens e meios numa nova linguagem e meio, e não de sua utilização e justaposição. A imaginação é um processo mental compartilhado e construído em rede digital e humana. É a escrita-leitura de textos vistos de uma forma mais ampla (GARCIA, in BELMIRO et al., 2014, p. 138).

Portanto, enquanto capacidade de reordenar as ideias, a imaginação digital aliada às possibilidades tecnológicas torna-se uma importante ferramenta usada na composição de obras digitais. Isso porque, para a elaboração e produção de uma obra digital várias linguagens, como da programação, da edição, da escrita, da leitura, das imagens e dos sons se justapõem e se mesclam para formar uma nova linguagem – a linguagem digital. Esse processo só é possível através da utilização da imaginação para compô-lo mentalmente e, após produção, por meio de um software, ser compartilhado, amplamente.

Nesse processo, o software, tal como o cérebro humano, desenvolve as imagens produzindo a obra, que depois é compartilhada entre comunidades como um filme, um livro, uma peça de teatro, um quadro. A imaginação se transforma em ideias que, expostas à comunidade criadora, interagem com outras no meio digital. Nessa perspectiva, como define Álvaro Andrade Garcia,

> As imaginações, propostas, mantidas e interagindo com comunidades, são de fato extensões mentais colaborativas em ambientes computacionais, onde grupos expressam e leem suas ideias na forma de imagens interativas que se constroem-destroem como um organismo vivo. Essas imaginações se relacionam também interativamente com outras, trocando imagens, pensamentos, comunidades etc (GARCIA, in BELMIRO et al., 2014, p. 139).

Álvaro Andrade Garcia atesta que "uma imaginação começa a partir de uma proposta que alinhava condições iniciais de publicação e um modelo de interação das comunidades correlatas a ela, especialmente a comunidade mantenedora e as comunidades interativas" (GARCIA, in BELMIRO et al., 2014, p. 140). Isso significa dizer que, a produção da obra começa sob uma perspectiva que vai se construindo e, ao longo desse tempo de construção, que não é linear, ela pode se modificar, se reconstruir

ou até mesmo não ser finalizada, pois como é uma obra disponibilizada em comunidades interativas, não somente o tempo do autor será definidor da sua produção, mas também o tempo dos seus leitores e usuários. Logo, a evolução e finalização da obra serão definidas pela interação das comunidades ativas. Vale ressaltar que "as comunidades podem montar seus sequenciamentos, as imaginações e planos focais, as consciências e inconsciências", por conseguinte, "o foco perceptivo de objetos dispostos no espaço-tempo contínuo segundo suas afinidades, causalidades e seu multissequenciamento faz parte da sintaxe da obra" (GARCIA, in BELMIRO et al., 2014, p. 140). Essas novas possibilidades abrem as portas para os multifluxos interativos, especialmente os audiovisuais, fazendo-nos abandonar a ideia da obrigatoriedade do tempo linear, ele pode ou não ocorrer, posto que a decisão de usar ou de sequenciá-lo faz parte da nova sintaxe que se delineia.

A imaginação digital, conceito desenvolvido por Álvaro Andrade Garcia e desdobrado no software Managana durante a produção de suas obras digitais, manifesta-se na edição porque o poema digital começa por sua interface gráfica. Ou seja, quando o poema é pensado/imaginado, a construção é tecida em meio aos códigos e se entrelaça para compor a obra, como ocorreu com os poemas inéditos de *Grão*, que foram imaginados no software e a eles foram acrescidas camadas de movimento, interação, imagem, som e símbolos gráficos durante a montagem do poema. Ressaltamos que as obras digitais consistem num ambiente adequado para o uso da imaginação digital por conterem imagens e sons que se movimentam aleatoriamente, simultaneamente ou coordenadamente de acordo com a interação do leitor e/ou espectador. Isso só é possível porque nos ambientes mentais,

> as imagens pulsam, comunicam-se por vários meios sensoriais, refazem-se ao acaso, ao avesso, exploram combinações sintáticas novas, tomam rumos aleatórios e não lineares. Os vídeos se tornam interativos e multifluxos (*multistreamings*), com alinhamentos e desalinhamentos em relação a diversas linhas do tempo (*timelines*) simultâneas, coordenadas ou aleatórias, passíveis de interação com as comunidades. Os áudios se configuram associados a textos, fonemas, sons incidentais, articulados em linguagem musical (GARCIA, in BELMIRO et al., 2014, p. 140).

De acordo com os pressupostos de Álvaro Andrade Garcia, é importante ressaltar que a imaginação digital produz obras abertas e interativas compostas pela diversidade de linguagens e por ferramentas tecnológicas sem a pretensão de dividi-las em mídia e texto, mas sim de agrupá-las de outra maneira. Sendo assim, as obras

produzidas com esse conceito são obras abertas e interativas que permitem a interação entre quem a propõe e quem interage com elas, ou seja, são mutantes e contínuas, como nos expõe o autor nas linhas abaixo:

> a imaginação é uma obra que se estrutura via entradas-saídas multissensoriais digitalizadas, constituindo uma base de dados digital com uma sintaxe mutante escrita em linguagens de programação que ordenam os elementos sensoriais da obra. Essa nova sintaxe permite, entre outras coisas, a interferência permanente dos criadores/propositores e dos públicos leitores/escritores na obra, categorias estas que passam também por profundas modificações, tendendo mesmo no caso desses ambientes, a desaparecer (GARCIA, in BELMIRO et al., 2014, p. 141).

Ainda de acordo com os pressupostos de Álvaro Andrade Garcia, ressaltamos que o processo de criação e produção de obras digitais deixou de ser bipartite (autor e leitor) e passou a ser tripartite (imaginador, propositor e mantenedor). Isso porque,

> na nova dinâmica das obras digitais, o antigo binômio produtor/receptor muda para uma estrutura minimamente tripartite. Há uma pessoa ou grupo que propõe o embrião de uma obra com um código de desdobramentos iniciais, um grupo que a mantém disponível no ar e a atualiza (mantendo-a publicada) e grupos que interagem com a obra em diversos níveis, lembrando que uma mesma pessoa pode fazer parte de mais de um grupo (GARCIA, 2014, s.p.).

Dessa maneira, salientamos que em toda publicação digital há um imaginador, ou seja, aquele que imagina e propõe um conteúdo inicial que dará origem a obra. Há também uma ou mais pessoas que se propõem a desdobrar as ideias propostas pelo propositor para compor a obra. São os propositores. Depois que a obra é proposta, o seu conteúdo se torna disponível e passa a ser frequentado por comunidades que vão frequentar a obra, pelos mais diversos motivos, em tempos distintos e com níveis de leitura também diferentes, são os mantenedores. Durante esse processo a obra vai se construindo e "seus padrões de evoluções são definidos pelas comunidades ativas" (GARCIA, 2009, s.p.). Cabe ressaltar que uma comunidade pode ser constituída por uma pessoa ou por um grupo que vai cuidar da integridade dos dados, atualizando o programa, o software. A partir desse momento, o conteúdo proposto vai evoluindo nos diálogos e nas trocas entre as pessoas que estão frequentando essa comunidade de alguma maneira, como era feito no software Managana. E é dessa forma que Álvaro Andrade Garcia promove o seu processo criativo:

> como uma grande plataforma de agenciamentos múltiplos, integrando os sujeitos (as redes comunitárias), as linguagens (os softwares, que as mantém móveis e intercambiáveis) e os cenários (a plataforma Managana, que articula produção, distribuição e consumo) (SILVA, 2017, p. 33).

A partir do exposto neste subcapítulo, podemos afirmar que a imaginação é um pensamento que se traduz através de imagens e que, ao se juntarem, formam ideias. As imagens refletem as cenas produzidas pelos nossos pensamentos, posto que, do ponto de vista neurológico, as imagens são os blocos fundamentais do nosso pensamento. Logo, se pensamos em imagens e clusters de imagens (visuais, táteis, sonoras, proprioceptivas, olfativas etc.), o pensamento é justamente o processo de embaralhar, reorganizar, aglutinar, dispersar e fazer novas imagens a partir das imagens que nos chegam através dos sentidos para prosseguir à produção da obra.

Uma imaginação é uma obra aberta, cujos movimentos e interações continuam ocorrendo com ou sem a observação do autor ou do leitor. Imaginar, portanto, é fazer com que aparelhos eletrônicos computem os elementos para formarem imagens no meio digital em que tudo é programado. Essa nova forma de expressão abole as fronteiras entre as diversas formas de linguagem atuando simultaneamente num ambiente digital, em que criador e seus usuários-leitores utilizam e integram texto escrito, texto falado, voz, música, sons, gestos, linguagem matemática, linguagens de programação de software, fotografia, cinema, vídeo, animação em qualquer dimensão, teatro e artes para formar uma nova linguagem e compor a obra.

Diante dessa nova realidade, é importante que o poeta digital entenda que uma nova sintaxe se delineia. Nela, ele deve utilizar a imaginação para propor e produzir obras que privilegiem a relação entre as possibilidades de acessos, edição, acréscimos e deleções de imagens e ambientes. Assim sendo, ao utilizar a imaginação digital como ferramenta de concepção para as suas criações, Álvaro Andrade Garcia pretende “tecer um raciocínio que acompanha o surgimento de uma nova forma de expressão, suportada pelos meios digitais e mais especificamente uma nova forma de arte que se apropria dessa nova matriz tecnológica e comunicativa” (GARCIA, 2009, s.p.).

3.1.2 O conceito de origem como ideia de criação

> [...] eu tenho esse olhar para várias direções (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 274).

O tempo não é *continuum,* assim como a história não é linear e possui trajetórias transitórias e assíncronas. O escritor escreve imerso em sua contemporaneidade, simultaneamente, envolvido no presente, se inscreve na tradição, ao mesmo tempo que a desloca. Isso significa dizer que, mesmo no poeta mais original "poderemos amiúde descobrir que não apenas o melhor, mas também as passagens mais individuais de sua obra, podem ser aquelas em que os poetas mortos, seus ancestrais, revelam mais vigorosamente sua imortalidade" (JUNQUEIRA, 2000, p. 111). O passado, através de suas formas estéticas consagradas, está vivo, contido no presente e o envolvendo também, como promessa do porvir.

Segundo Benjamin, "as ideias têm uma origem. Mas origem nada tem a ver com a gênese. A origem é um salto em direção ao novo. Nesse salto, o objeto originado se liberta do vir-a-ser" (BENJAMIN, 1984, p. 67). O autor acrescenta que, "a origem, portanto, não se destaca dos fatos, mas se relaciona com a sua pré e pós-história" (BENJAMIN, 1984, p. 68). Benjamin processa historicamente o nascimento das ideias, a partir de uma espécie de arqueologia das formas, o que pode ser considerado também em termos de obra de arte. E, dessa forma, "o autêntico – o selo da origem nos fenômenos – é objeto de descoberta, uma descoberta que se relaciona, singularmente, com o reconhecimento" (BENJAMIN, 1984, p. 68). A forma originada é simultaneamente restauração e reprodução, incompleta e inacabada. Contudo, "para aprofundar a concepção de novas teorias e conceitos é preciso usar as raízes em um preparo que leva meses para que se extraia uma tintura capaz de dar profundidade à livre criação" (MENDES; LAGE, 2018, p. 86). Ou seja, usa-se as raízes do que já existe para proceder a uma nova criação, considerando o fato de que a forma existente sempre originará novas formas, ainda que demore dezenas de anos. A nova forma, incompleta e inacabada, sempre estará à espreita de gerar novas formas.

Em *A outra voz* (1993), Octávio Paz também trata de origem como um possível recomeço. A ideia de Paz é que a poesia moderna no fim do século XX estava em crise e os poetas, sujeitos aos ditames dos mercados cultural e editorial, estavam impossibilitados de lançarem uma revolução. Segundo ele, a poesia havia abandonado a

tradição para se render ao momentâneo. E para resgatar a verdadeira voz da poesia, que se encontra no íntimo de todo poeta, era preciso puxar os fios do mais profundo ser, os fios da memória, vinda da tenra infância, carregada de tudo que se aprendeu até o momento da criação poética e exteriorizar aos leitores. Era preciso resistir. Nesse sentido, Paz clama pela "ressureição de realidades enterradas, reaparição do esquecido e do reprimido que, como outras vezes na história, pode desembocar em uma regeneração" (PAZ, 1993, p. 135). Afinal, "as voltas à origem são quase sempre revoltas: renovações, renascimentos" (PAZ, 1993, p. 135). Ou seja, do poeta espera-se que aconteça uma forma de revolta, um renascer a partir da emergência de anacronismos para ressuscitar a poesia.

Nesse contexto dinâmico de trajetórias imprevisíveis e de inovações tecnológicas, diversos autores, como Álvaro Andrade Garcia, têm buscado na origem fundamentos para produzir suas obras. Isso porque, usada como ponto de partida para a a produção poética digital, origem significa a abertura do texto ao espaço, desafiando as formas de nomeação e hierarquização e, ao mesmo tempo, aproximando autores e textualidades numa reconfiguração da escrita. Por ser um poeta que retrata as angústias e as venturas de seu tempo, em suas obras, Álvaro Andrade Garcia reporta ao passado e nele busca métodos e artifícios de escrita, instalando um valor intrínseco não só ao processo criativo, mas também à leitura da poesia contemporânea. Esse aspecto de sua criação pode ser vislumbrado, por exemplo, em *Viagem com o são Francisco* (1987, 1997), livro em que o poeta utiliza elementos antigos, como verbos em desuso ou estrofes sem marcação de métrica precisa, ao seu estilo atual de escrever para criar suas composições. Dessa maneira, Garcia busca reencontrar os acontecimentos e acercar-se das emanações para instituir as correspondências possíveis para reescrever a obra reconfigurando o texto-origem. Usando como um de seus artifícios a técnica palimpséstica para fazer as suas recriações poéticas, o autor produz e publica a obra buscando a interação e/ou a participação do leitor.

Ressaltamos que, ao longo de sua trajetória poética, Álvaro Andrade Garcia demonstra estar em constante busca por uma matriz para revigorar os arquétipos que são associados às culturas e linguagens primitivas e/ou orientais, como no livro-encarte *Messias de um 1 homem só* (2007). Vejamos:

Figura 38 - Capa de *Messias de 1 homem só* (2007)

Fonte: https://www.ciclope.com.br/. Acesso em: 15 out. 2020.

Álvaro Andrade Garcia também busca conectar-se com a poesia de outros tempos, de outros lugares e de culturas diferentes para encontrar a sua própria essência e a semente da sua poiésis. Esse encontro das estruturas gramaticais e sintáticas de outras línguas (ou modos de falar) possibilita o que somente a poesia permite: promover uma textura diferente de sua própria linguagem poética. Quer dizer, ele alimenta a sua poesia com a força primitiva da linguagem e da filosofia orientais, por um lado; e, por outro, pela via ideogramática ou dos semas de outras línguas (como em *Grão*) potencializa a imagética e a sonoridade de sua poesia, a qual é também acionada pela animação, tornando-se mais híbrida.

Destacamos também que, da mesma forma que um arquivo se transforma para produzir outra obra, Álvaro Andrade Garcia entende que nesse processo o poeta pode ou não retornar ao arquivo que serve de base para a sua criação. Ciente de que, quanto mais estiver imbuído de sua arte no presente atemporal, quanto mais ela estiver incrustada no seu sistema de memória, diferida, atualizada, mais eficazmente ele as transmutará em seus poemas. Assim, o escritor, o poeta, o artista não vivenciam novamente o seu passado, mas sim o passado sendo criado, recriado e transformado no momento da composição.

Ligado à influência dos costumes e das tradições, ao nomear seus livros *Fogo* e *Grão* – elementos da natureza e arquétipos das culturas primitivas – ou ao escrever um livro tendo como tema o próprio nome para poetizar sobre si e sobre aquilo que o constitui enquanto pessoa e poeta, Álvaro Andrade Garcia nos recomenda o apreço e o

sentido que o significado da palavra origem tem para ele. Em seus livros, recorre a esse termo como um retorno ao ponto de partida para reler suas obras. Para exemplificar citamos *Fogo*, releitura de *O beijo que virou poesia*. Nos dois livros, Garcia usa o amor, tema recorrente na poesia de muitos autores, como promessa de algo novo e transformador. Esse sentimento, que tanto pode ser tratado como uma força anímica da natureza ou como semente, em ambos os casos, pode ser retomado pela ligação do trabalho do autor com as matrizes e os elementos das culturas primitivas em seu processo criativo.

Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia afirma que "em várias mitologias e estruturas arquetípicas, o "fogo" é aquilo que destrói alguma coisa antiga preparando o espaço para uma coisa nova. Ele é um elemento transformador" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 273). O fogo queima, transforma em cinzas, e tal como pó faz renascer algo novo. Ao mesmo tempo, as cinzas significam o princípio e o fim, simbolizam a morte, mas também o renascimento. Nessa perspectiva, é possível afirmar que a poética de Álvaro Andrade Garcia está voltada para uma temporalidade que se amplia e desloca-se por lugares longínquos, no tempo e no espaço, como ele a descreve nas linhas abaixo:

> Embora eu esteja no seio dela, tenho muita dificuldade com a ideia do progresso, ou seja, a ideia de que alguma coisa nova está chegando e matando as outras, e que essa agora é que vale e aquelas anteriores ficaram caretas, antigas, bobas ou não servem mais. Porque, à medida que se olha para a frente e para trás, vê-se que o processo mental da humanidade é muito mais feito de idas e vindas, vais e vens, de algo que acontece, desacontece e acontece outra vez (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 274).

Decerto, a composição de uma obra implica na ordenação das várias vivências, experiências vividas, imaginadas e sentidas pelo sujeito no contato consigo mesmo com o seu imaginário, em tensão dialética com o contexto social em que vive. Logo, o conjunto dinâmico dessas vozes (elaboradas, filtradas, digeridas e metabolizadas) trabalhado pela linguagem e pela capacidade estética do artista consigna o seu estilo. Imprime a sua maneira particular de lidar com e de comunicar emoções através da linguagem ao leitor, que se transforma em coautor da obra literária no instante da recepção, intensificando assim, a sensação de concretude e de presença na cena ou poema criado.

Em seu pen-book *Grão*, Álvaro Andrade Garcia também busca nas matrizes primitivas a ideia de criação. Há décadas, Garcia intentava escrever uma obra semática,

em que os semas – unidade mínima de significação de uma palavra – irradiassem sentidos, como os ideogramas. Para isso, durante muito tempo, estudou em dicionários e textos de linguística, etimologia e mitologia para selecionar as palavras e os semas com potencial semiótico e compor os poemas deste livro, que foi escrito direto no software de edição de vídeo, como podemos ler abaixo:

> após anotar todas as ideias, numa oficina em Florianópolis, foi aí que *Grão* amadureceu. Decidi que a cosmogonia seria escrita com semas substantivados, no singular, mantendo as terminações mais simples possíveis em português, sem conectores, com um fraseado e exibição na tela sincrônico com ideogramas, sons e imagens também ancestrais, animados e com interação programada em um software livre que criamos a partir da nossa experiência com o Sítio de Imaginação e outros audiovisuais interativos que dirigi (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 270).

Grão nos remete à origem da criação do universo. É inspirado na letra Alef, a letra A do alfabeto latino, que simboliza o início de algo. Segundo Garcia (2018, p. 223), "*Grão* tem como proposta recriar o mundo através da palavra. Seus poemas experimentam a evolução do verbivocovisual de James Joyce para o possível interanimaverbivocovisual em uma publicação digital". Esse livro pode ser dividido nas seguintes partes: a epígrafe com a tradução livre de partes do Durgasatanama Stotra, do Visvasara; a imagem com parte de uma Kali Yantra; a imagem de uma criança com fogo na língua, da qual surge a palavra; os poemas compostos com imagens dos elementos da natureza (água, sol, luz, raio, trovão, ar), semas, ideogramas e palavras transcriadas em estado bruto; a criação do universo segundo a teoria do big bang, a imagem de duas serpentes; áudio com o som da letra A e o poema feito com ideogramas.

Há diversos mitos e teorias sobre a criação do universo. Desde a Grécia Antiga, os primeiros filósofos pré-socráticos tentaram descobrir qual era a verdadeira origem de tudo, sem recorrer a fabulações e narrativas míticas, baseando-se apenas no conhecimento racional e na observação. Como não havia instrumentos precisos de observação e nem cálculos matemáticos e físicos avançados para auxiliar na pesquisa, os pré-socráticos contaram apenas com suas observações, a olho nu, da natureza e demais experiências empíricas. No Oriente e Ocidente, o simbolismo é parte essencial da cultural, na área religiosa, filosófica, artística e também na científica. Apreciador do taoísmo, Álvaro Andrade Garcia expõe neste livro a origem do universo e da vida por meio dos preceitos orientais. Diz a mitologia chinesa que, antes da criação do universo

não havia nada além do vazio. Desse vazio criou-se um ovo negro, que foi chocado por dezoito mil anos. Dentro deste ovo, Yin, Yang e Pan ku coexistiram em um estado de unicidade por todo este tempo. Pan ku rompeu a casca do ovo e criou o universo. Yin, mais pesado, foi para baixo e formou a Terra. Yang, mais leve, subiu e formou o céu. Pan ku, assustado com sua criação, rapidamente afastou as pernas e ergueu os braços, segurando céu e Terra e impedindo que eles voltassem a se unir. Depois de dezoito mil anos, Pan ku descansou. Sua respiração tornou-se o vento; sua voz, o trovão. Seu olho esquerdo se transformou no sol e o direito na lua. Seu corpo deu origem às montanhas e seu sangue formou os rios. Sua barba formou os arbustos e mudas de plantas e seus pelos formaram as florestas. Sua pele virou o chão, seus ossos os minerais e sua medula, todas as pedras preciosas. Seu suor caiu como chuva. E todas as pequenas criaturas que viviam em seu corpo, como pulgas, piolhos e pequenas bactérias, foram carregadas pelo vento e deram origem a todos os dez mil seres, que se espalharam pelo mundo. Esse mito nos mostra que quando Pan ku descansou tudo nasceu: as florestas, os mares, as pedras preciosas e os seres. Isso significa que da morte de Pan ku originou-se o universo. Assim, também é no processo criativo do autor, que produz uma obra a partir de uma ideia. Enquanto arquivo, essa obra pode gerar outras obras.

Em *Grão*, as palavras foram editadas em português, inglês, chinês e sânscrito. A presença de semas e ideogramas em diversas telas também nos remete à origem da palavra. Numa tentativa de recriar o mundo através da palavra poética, no poema final sobre a origem do universo, por meio de palavras-versos condensados, Álvaro Andrade Garcia nos apresenta a sua percepção da criação do universo ilustrada por imagens que preenchem assertivamente o sentido imaginado pelo autor. Para ele, com a explosão provocada pela combustão do fogo, o vazio e o marasmo foram preenchidos, dando origem à criação do universo e da vida. E desde a colisão, que por acaso formou o cosmo, estamos em movimento de rotação, ou como prefere o poeta, em tormenta viração.

Este livro, repleto de imagens cultistas e de conceptismo ideogramático que convergem tempos e espaços através do diálogo transcultural, apresenta o trabalho visual de Álvaro Andrade Garcia. Por todo o livro, podemos ver imagens que fazem alusão à criação, ideogramas e elementos da mitologia chinesa, como a serpente, que significa a sabedoria do bem e do mal. Os versos que compõem os poemas são curtos e condensados como se fossem ideogramas. Além da busca por uma matriz primitiva, há um trânsito da linguagem no qual a palavra prescinde de tradução, ou seja, ela pode ser

assimilada em vários sistemas linguísticos. Após finalizado, o livro foi editado no software Managana.

De acordo com Santos e Moreira (2019, p. 178), "a criação audiovisual de Garcia age como o estabelecimento de um plano, um espaço, no qual aparece o diálogo entre a poesia, as artes plásticas e a música, como se observa no livro transmídia *Grão* (2012)". Em 6'45" de vídeo, o poeta enuncia a sua voz enquanto as imagens narram integradas à camada verbal. O projeto desenvolvido pela equipe do ateliê Ciclope resultou em um livro envolvido numa embalagem (como uma caixa de fósforo) que contém um pen drive para acessar o conteúdo e ler o livro-poema visual e o informe editorial do projeto. As suas características artísticas constituem-no como um livro de artista, que traz em si a marca dos suportes eletroeletrônicos que necessitam de dispositivos, como o pen drive e o computador, para que o processo de interação entre o leitor e o texto se concretize. Nas figuras abaixo, podemos observar o pen livro dentro da caixa projetada pelo ateliê Ciclope.

Figura 39 - Imagem da caixa do pen-book *Grão* (2012)

Fonte: https://www.ciclope.com.br/.

Partindo de todo o exposto, ressaltamos que Álvaro Andrade Garcia constantemente tem-se recriado como escritor, reescrito a sua obra visando obter a participação, a interação e a colaboração do seu público-leitor e buscado ampliar o acesso à poesia e expandir as condições e locais de leitura. Em seus livros, o autor

convida o leitor a interagir por meio de linguagens diferentes do seu texto, possibilitando-lhe o prazer de saboreá-lo, contestando-o, recriando-o ou dialogando com ele ao utilizar diversas linguagens, a partir de uma contínua recodificação da obra. Nesse processo interativo, Garcia destaca-se por propor parceria ao leitor e apresentar-lhe variadas possibilidades e multiplicidades de interação e construções em seus textos, conferindo-lhe papel mais ativo e participativo em prol de leituras interativas.

3.1.3 A estruturação textual, visual e artística nos processos de convergência e remediação dos livros do formato impresso para o digital de Álvaro Andrade Garcia

> [...] a ideia de descategorizar e recategorizar (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 281).

As mídias estão em toda parte e é notável que passamos boa parte do nosso tempo consumindo-as. Atualmente, as mídias apresentam características mais participativas e interativas. Contudo, apesar de todas as inovações, as novas e as velhas mídias se cruzam nesse mar de ondas turbulentas em que navegam as transformações midiáticas, promovendo também a convergência das linguagens.

Essas transformações tecnológicas têm impactado e até modificado algumas tradições culturais ao longo do século XX e continuamente no século XXI, visto que as novas tecnologias também passaram a operar no comportamento humano contemporâneo. Não há dúvida de que lidamos com múltiplas mídias simultaneamente e interagimos com máquinas e seres humanos em praticamente todos os setores da sociedade. E nesse contexto, o poeta também tem buscado um novo modo de produzir e difundir os produtos criados por ele usando as mídias.

O termo convergência não é uma novidade. Presente no vocabulário das mídias digitais desde os anos 1970, continua até hoje sendo utilizado para os mais diversos fins. Em 1979, Nicholas Negroponte foi, provavelmente, um dos primeiros a aplicá-lo às mídias digitais. Além de Negroponte, Ithiel de Sola Pool também apostou na possibilidade de junção entre diferentes serviços que antes eram oferecidos separadamente. Desde então, a convergência de mídia legitimou o processo de crescimento dos grandes conglomerados de informação.

Em seu livro *Cultura da convergência* (2013), Henry Jenkins analisou a evolução das mídias concluindo que ocorreu uma mudança de paradigma no modo

como o mundo as consome. A interação e a participação estão agora em foco e o conceito passou a ser utilizado para compreender a emergência de uma forma ativa de consumir cultura possibilitada pelas tecnologias digitais. Comentando, editando, parodiando e compartilhando filmes, séries, livros e demais artefatos, os usuários estariam reconfigurando todo o circuito midiático a ponto de fundar uma nova cultura: a cultura da convergência. De acordo com Jenkis,

> convergência é o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKIS, 2013, p. 30).

Como definido por Jenkins, temos duas noções de convergência: uma ligada ao aparato técnico, que pensa as funções e propriedades dos meios e trata de aparelhos multitarefa que prometem substituir seus antecessores; e outra ligada ao comportamento do consumidor. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. Como exemplo disso, podemos citar que a indústria da informática está convergindo com a indústria da televisão no mesmo sentido em que o automóvel convergiu com o cavalo, a TV convergiu com o rádio, o programa de processamento de texto convergiu com a máquina de escrever, o programa de CAD convergiu com a prancheta e a editoração eletrônica convergiu com a máquina de escrever e a composição tipográfica. No entanto, é necessário ressaltar que os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos, mas sim, as suas funções e status que estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias.

Para Jenkins, a convergência é o produto da colaboração coletiva entre produtores e consumidores. O que interessa ao autor não são tanto os produtos saídos da indústria, mas as formas de processá-lo, pois é isso que os ressignifica fundando uma nova cultura. Isso significa dizer que a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Por isso, a circulação de conteúdos por meio de diferentes sistemas de mídia depende fortemente da participação ativa dos consumidores, mesmo que possuam diferentes graus de status e influência, posto que a cultura de convergência opera como uma força constante pela unificação em busca da transformação.

Sistemas de distribuição são apenas e simplesmente tecnologias; meios de comunicação são também sistemas culturais. Tecnologias de distribuição vêm e vão o tempo todo, mas os meios de comunicação persistem como camadas dentro de um estrato de entretenimento e informação cada vez mais complicado. O conteúdo de um meio pode mudar, assim como o seu público e seu status social, como ocorreu quando a televisão substituiu o rádio. Entretanto, uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação. Como exemplo disso, podemos citar a absorção das funções da câmera e da tela do computador pelos aparelhos celulares que passaram a englobar não só essas, mas diversas outras funções de diferentes dispositivos.

Ainda segundo Jenkis (2013, p. 43), "a convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica", visto que a convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos, além da lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Para ele, a convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, das mesmas franquias, das mesmas empresas e nos consumidores, visto que o seu processo envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação.

Cada vez mais, a web tem se tornado um local de participação do consumidor, que inclui muitas maneiras não autorizadas e não previstas de relação com o conteúdo de mídia. Era previsível que isso iria ocorrer, como consequência inevitável da revolução digital, a partir do momento em que fossem disponibilizadas ferramentas de baixo custo e fáceis de usar. Nesse sentido, cabe ressaltar que, em cada caso, instituições estão se reinventando, ao utilizar os procedimentos de convergência das mídias e de inteligência coletiva. Entretanto, Jenkis afirma que,

> a convergência não depende de qualquer mecanismo de distribuição específico. Em vez disso, a convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima (JENKIS, 2013, p. 336).

As áreas do entretenimento, da arte e da cultura não são as únicas que adotaram as múltiplas plataformas de mídia. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias, desejos e leituras também fluem pelos canais de mídia. Logo, os autores também têm observado as formas de recepção de seus leitores, ao utilizar as mídias para difundir as obras, ao colocar seus livros em diversos tipos de plataformas para atender os diversos tipos de usuários, ao promover formas de interação dos leitores com as obras, enfim, ao associar novas ideias, inspirações e experiências em suas obras.

Partindo desse pressuposto, assim como formatos e programas são escolhidos pelos profissionais da mídia, o leitor também pode ser. Isso porque, o autor conhece o seu público-leitor e passa a tecer concepções de como escrever para atingi-lo e, assim, mantê-lo. Como exemplo da era da convergência e da inteligência coletiva, Jenkis (2013) cita o exemplo do filme "Matrix", no qual os atores integram múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. Entretanto, é importante ressaltar que a convergência de mídias não é um processo de substituição, mas sim de apropriação dos antigos e novos meios, em que as suas funções se juntam num mesmo objeto e/ou dispositivo. Nesse sentido, Jenkis (2013) é enfático ao afirmar que as mídias, antigas e novas, em constante processo de remediação – "processo em que as novas mídias apropriam-se das técnicas, formas e significação cultural dos meios já existentes" (MCLUHAN, 1974, p. 23), podem coexistir e dialogar para a primazia da produção de produtos tecnológicos e culturais, buscando atingir e ampliar seu público. Portanto, remediar é, ao mesmo, incorporar e desafiar. A relação é tanto de conservação quanto de ruptura. Isso mostra que a história das tecnologias não implica somente no descarte e na obsolescência, mas também no resgate e na ressignificação. Nesse processo, também, a maneira como uma mídia acessa a outra varia de caso a caso, produzindo experiências singulares.

A palavra remediação deriva do latim *remederi* - "curar, restaurar a saúde". No contexto cultural a palavra é usada para expressar a maneira como um meio é visto para reforma ou melhoria de outro. Esse reconhecimento cultural não vem apenas da maneira como cada uma das tecnologias funciona em si mesma, mas também da maneira como cada uma se relaciona com outras mídias. O conceito de remediação está ligado à ideia de multiplicidade, restauração, reformulação e redefinição. Nessa perspectiva, no processo de remediação, o novo meio não deseja apagar inteiramente o meio anterior, mas acrescentar-lhes funções, redefinindo-o. De acordo com os autores Bolter e Gruzin,

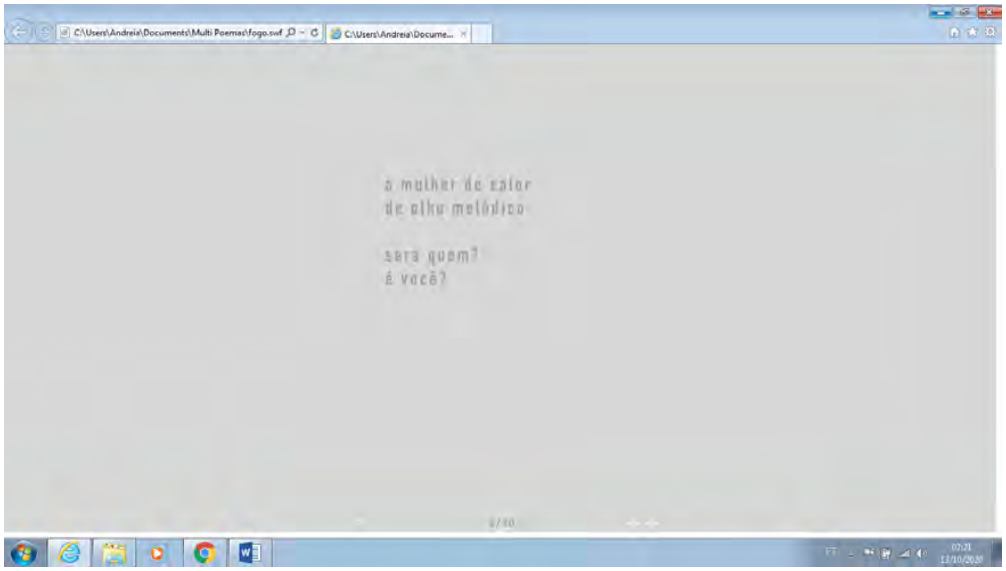
> Na lógica da hipermídia, o artista (programador multimídia ou web designer) se esforça para fazer o espectador reconhecer o meio como um meio e se deliciar com esse reconhecimento. Ela faz isso multiplicando espaços e meios de comunicação e redefinindo repetidamente o visual e relações conceituais entre espaços mediados - relações que podem variar desde a simples justaposição até a absorção completa (BOLTER; GRUZIN, 2000, p. 41-42)[10].

Isso significa que os criadores de remediações eletrônicas desejam enfatizar a diferença em vez de apagá-la acrescentando-lhes melhorias. A remediação não começou com a introdução do digital nos meios de comunicação, visto que já existia desde a Renascença. Grosso modo, remediação é o processo em que as novas mídias remodelam as mídias mais antigas para responder aos desafios das novas mídias. É importante ressaltar que, apresentar uma nova tecnologia de mídia não significa simplesmente inventar novo hardware e software, mas sim modelar (ou remodelar) uma rede. A World Wide Web não é apenas um protocolo de software e arquivos de texto e dados, mas sim, a soma de diversos usos. Novas mídias digitais não são agentes externos que vêm para perturbar uma cultura desavisada. Elas emergem de dentro da cultura contextos e eles remodelam outras mídias que estão inseridas em contextos iguais ou semelhantes.

Bolter e Grusin também postulam que, "podemos chamar cada uma dessas mudanças de 'remediação' no sentido que um meio mais novo toma o lugar de um mais velho, borrando e reorganizando as características de escrita nesse velho meio e reformulando seu espaço cultural" (BOLTER, 2001, p. 23). Nessa perspectiva, se o meio muda, mudam também as condições de existência e recepção do conteúdo na relação entre o novo e o velho. É o próprio "espaço de escrita" que se altera. É isso que Álvaro Andrade Garcia faz em algumas de suas obras. Para exemplificar, mais uma vez, citamos *Fogo*. Na versão digital, ao sobrepor o poema original de *O beijo que virou poesia* com o poema condensado de *Fogo* digital, o autor transpõe o texto oriundo do meio impresso para o meio digital realizando ao mesmo tempo os processos de reescrita e remediação. Observemos nos prints das telas 3/20 da versão digital de *Fogo* (2011) como isso acontece:

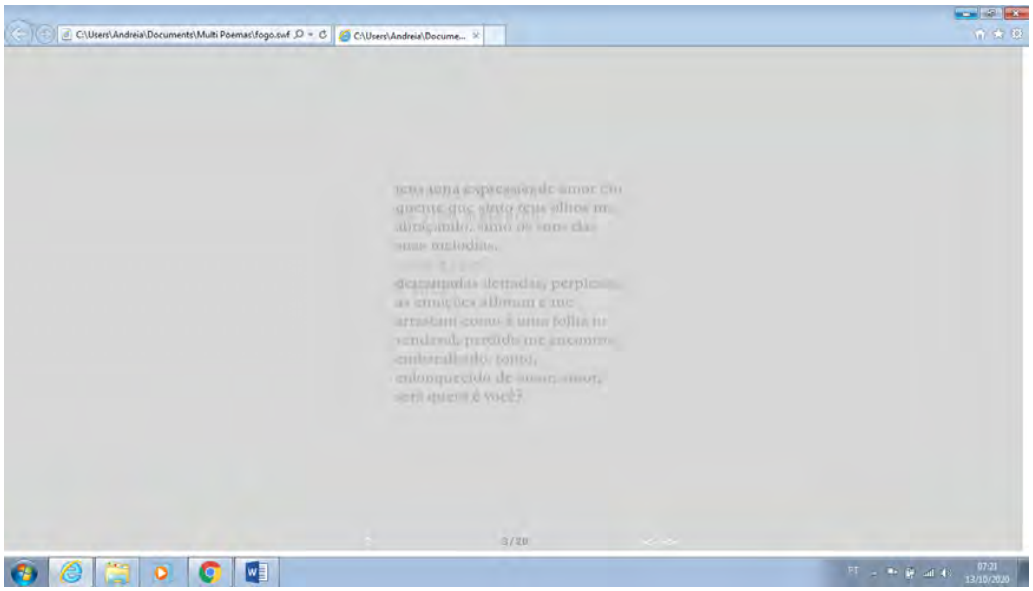
[10] "In the logic of hypermediacy, the artist (or multimedia programmer or web designer) strives to make the viewer acknowledge the medium as a medium and to delight in that acknowledgment. She does so by multiplying spaces and media and by repeatedly redefining the visual and conceptual relationships among mediated spaces-relationships that may range from simple juxtaposition to complete absorption" (BOLTER; GRUZIN, 2000, p. 41-42, tradução nossa).

Figura 40 - Print do poema condensado na versão digital de *Fogo* (2011)



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Figura 41 - Print do poema de *O beijo que virou poesia* na versão digital de *Fogo* (2011)



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

A partir das imagens, observamos os versos subscritos de *O beijo que virou poesia* sob o poema condensado de *Fogo* na versão digital de *Fogo* (2011). Na primeira imagem temos o poema já condensado e que foi publicado na versão impressa de 2002. Na segunda imagem, após passar o mouse sobre o poema condensado, surge a imagem do poema do primeiro texto de *O beijo que virou poesia.* Dessa forma, vemos o resultado ou o próprio processo de combinar, pelo menos, duas mídias

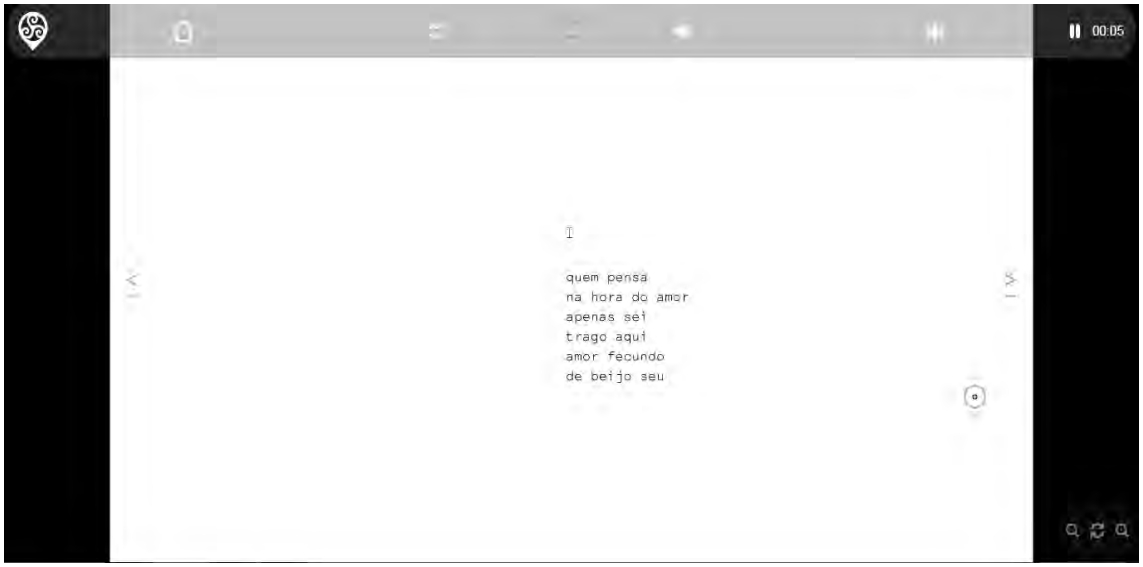
convencionalmente distintas para reescrever uma obra reformulando seu espaço cultural e a recepção dos leitores.

Outro aspecto que merece ser destacado é que, devido a esse arquivo ser aberto, manter-se fechado ou ser decomposto em várias camadas, diversas vezes como a "massa folhada do tempo" (ENZENSBERGER, 2003), Álvaro Andrade Garcia pode fazer outras releituras deste livro além de, a cada nova etapa do processo tornar a estrutura ainda mais refinada. Como, de fato, ocorreu. Após a versão de 2011, o autor fez mais uma releitura de *Fogo* em 2013, ambas produzidas e executadas no software Managana.

Em relação à versão anterior de 2011 rodando em flash, a versão de 2013 apresenta mudanças na programação visual usando o Managana. Não houve alteração nos poemas e nem inclusão de outros. A capa também continua a mesma, com um fogo crepitante e a mancha vermelha e a chama azul indicando a combustão resultante da interação com o oxigênio. Na tela anterior ao poema XIV, podemos ouvir o barulho da crepitação do fogo misturado aos sons noturnos dos grilos na natureza. O autor também manteve o recurso palimpséstico usado na versão de 2011 como recriação do próprio texto e que pode ser acessado através da opção de clicar o mouse ou tocar no poema e ver sua versão original em *O beijo que virou poesia* sobre uma folha de rascunho. Editado como se estivesse na folha pautada de um caderno, a fonte tipográfica está transparente, indicando a sobreposição do texto e fazendo uma alusão aos resíduos fantasmáticos do antigo livro. Ou seja, o livro como rascunho dele mesmo, em que um texto é o texto-base e o outro é composto de versos combinando, como podemos observar nos prints das telas abaixo. Nelas, temos o poema condensado das versões de *Fogo*. Após o clique do mouse em cima dele, temos o poema-rascunho de *O beijo que virou poesia* que foi condensado e originou o poema I nas versões digitais.

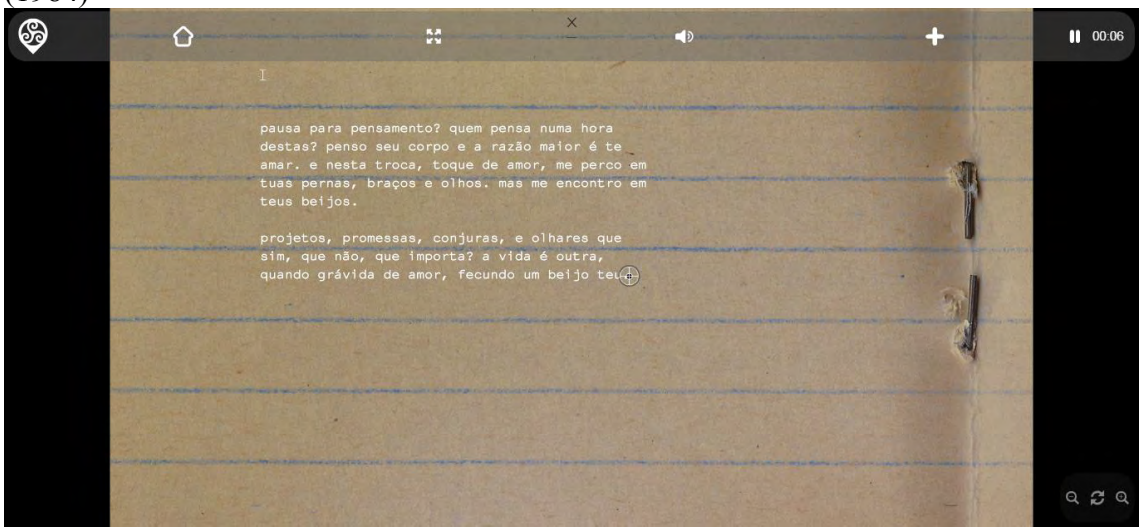
Como também pode ser observado nas imagens que seguem, ao clicar no X no alto da página, o texto palimpséstico retorna ao poema condensado. O último poema não apresenta o rascunho da versão original e, ao mesmo tempo, essa ausência significa o fim do livro, como também projeta a possibilidade de uma nova versão, que surgirá para compor o vazio da página. É importante destacar que, nas versões de *Fogo* digital, o poema ganha, além do recurso da subcamada palimpséstica, o recurso do movimento da chama do fogo e o som da crepitância da chama monitorada por um marcador de tempo, que apenas marca o seu passar sem alterar em nada. Vejamos:

Figura 42 – Print do poema condensado na versão digital de *Fogo* (2013)



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Figura 43- Print do poema-rascunho da versão original de *O beijo que virou poesia* (1984)



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

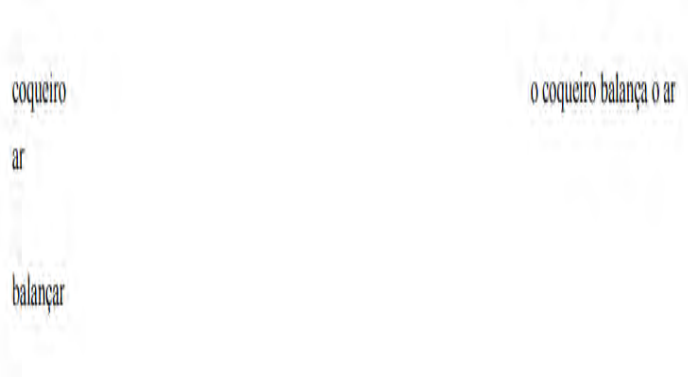
A partir das imagens acima observadas podemos ressaltar que, nas versões de *Fogo*, Álvaro Andrade Garcia mostra-nos que ao remediar um livro do formato impresso para o formato digital, a obra adquire versões, as quais serão acrescentadas as características do meio digital.

Álvaro Andrade Garcia esclarece que, quando começou a utilizar os processos de convergência e remediação, "começou a trabalhar em cima de textos, ou seja, do impresso, que continham alguma característica que chamasse para a visualidade" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 264). Isso significa que, não é qualquer texto

impresso que pode ser reescrito para o digital, pois é necessário que o texto tenha algum aspecto visual ou sonoro que favoreça a convergência, como ocorre, por exemplo, em *Librare.*

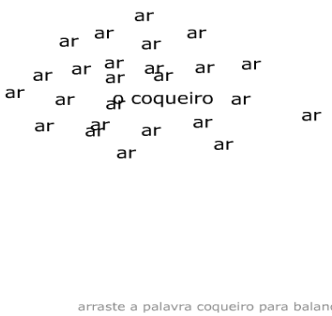
Concebido primeiramente no formato impresso, em 1986, *Librare* é composto por 36 poemas-ideogramas, curtos e condensados. A maioria deles possui características que permitem a admissão de movimento e som, o que possibilita a remediação do formato impresso para o digital. O livro digital surgiu 16 anos após a publicação do livro impresso e nele, Álvaro Andrade Garcia usou apenas seis dos 36 poemas. Para a versão digital, o poeta criou outra capa e optou por utilizar a capa do impresso como contracapa acrescentando ao ideograma o primeiro poema do livro impresso e o movimento de pulsação do coração, fazendo alusão ao sentido da vida. No processo de convergência do impresso para o digital, Garcia usou a imaginação digital para dar aos seis poemas escolhidos efeitos cinéticos, cor, som, ludicidade e a possibilidade de interação do leitor, além de utilizar a ideia contida no poema para adaptá-lo e incrementar o poema digital, como podemos observar comparando as imagens abaixo, em que o mesmo poema é apresentado nas duas versões.

Figura 44 - Print do poema de *Librare* impresso (1986)



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Figura 45 - Print do poema de *Librare* digital (2002)



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

A partir da observação e análise das imagens, temos que o poema estático da versão impressa ganhou movimento na versão digital corroborado pela interação e manipulação do leitor. Dessa forma, podemos afirmar que, em seu processo criativo, além de utilizar o conceito de imaginação digital, Álvaro Andrade Garcia também utiliza os meios digitais e/ou analógicos para produzir sua obra, que vai se alterando durante o processo e, mesmo após a sua finalização, pode se renovar em outras versões.

Conforme nos atenta Garcia, "é um processo de descategorizar para recategorizar" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 281). Nesse sentido, Bolter e Gruzin ainda afirmam que toda mediação é remediação, visto que as mídias atuais funcionam como remediadoras e essa remediação nos oferece um meio de interpretar o trabalho das mídias anteriores também (Cf. BOLTER; GRUZIN, 2000). Em primeira instância, podemos pensar em algo como uma progressão histórica, de novas mídias corrigindo as mais antigas e, em particular, da mídia digital remediando seus antecessores. A televisão remodelou-se, assim como o cinema e o rádio. A máquina de escrever transformou-se no teclado do computador, que traz mais utilidades além de apenas escrever textos. E o celular que engloba mais possibilidades de uso, inclusive de locomoção, revolucionou o computador. No entanto, é importante observar que também temos o oposto em que as mídias mais antigas também podem remediar as mais recentes. Logo, remediação é a mediação da mediação, visto que cada ato de mediação depende de outros atos de mediação, os quais estão continuamente comentando, reproduzindo e redefinindo uns aos outros.

Ressaltamos que o objetivo não é substituir o meio anterior, mas oferecer uma experiência que as outras formas não podem. Juntos, esses produtos constituem uma hipermídia, ambiente no qual o conteúdo reaproveitado está disponível em diversos formatos ao mesmo tempo. Também podemos considerar o reaproveitamento em termos microeconômicos como a remodelação de materiais e práticas. Isso acontece quando artistas ou técnicos criam o aparato para um novo meio, eles o fazem tendo como referência a mídia anterior, emprestando e adaptando materiais e técnicas quando possível. Foi assim que a primeira geração de impressoras pegou emprestado de Gutenberg as formas das letras e o layout do manuscrito e construiu o livro impresso como o "manuscrito apenas melhor". Portanto, remediação é um processo mútuo para constituir-se como um meio que oferece a experiência imediata que todos os meios anteriores buscaram, mas não conseguiram; como uma inovação que reorganiza e reconstitui o significado de cada elemento anterior.

Bolter e Gruzin também destacam que o ciberespaço faz parte de nosso mundo contemporâneo e se constitui por meio de uma série de remediações que reformulam e ampliam as mídias anteriores inseridas em ambientes materiais e sociais (BOLTER; GRUZIN, 2000). Nessa perspectiva, a arte e a literatura contemporâneas, que são ecléticas e hipermediadas, por conterem imagens geradas inteiramente no domínio digital ou utilizarem elementos de outras mídias que foram digitalizados e modificados podem se beneficiar, usar e abusar da dinâmica desse processo. Não há dúvida de que a automaticidade digital oferece ao artista outras oportunidades para intervir enquanto a imagem está sendo criada. Contudo, ao estabelecer um novo espaço de escrita e leitura, as mídias digitais tanto reconfiguram quanto atualizam a forma como lidamos com o texto, seja como autor ou leitor.

Cabe ressaltar que, ainda não foram estabelecidos critérios para avaliar obras que se desenvolvem através de múltiplas mídias, visto que as produções ainda são limitadas e produzidas, em grande parte, por autores que também escrevem textos sobre essas obras, como Álvaro Andrade Garcia. Esses autores têm buscado imaginar as demandas dos leitores e publicado obras em mídias diferentes para, além de estimular seu público-leitor, atrair outros tipos de leitores. Esse impulso transmídia, de acordo com os pressupostos de Jenkis, é o que mantém a cultura da convergência. Nesse contexto, pode-se imaginar que crianças que crescem numa cultura transmídia provavelmente produzirão novos tipos de mídia, expandindo, por conseguinte, o ciclo da convergência.

Embora as mídias ainda sejam interpretadas como ameaças, contendo perigos de manipulação e nas possibilidades de participação, o surgimento de novas tecnologias sustenta um impulso democrático para permitir que mais pessoas criem e mais obras circulem na mídia. Não obstante, fala-se mais em restringir o acesso do que em expandir habilidades para utilizar as mídias para nossos próprios fins, reescrevendo as histórias que a cultura nos concede. No entanto, segundo Jenkis, devemos estar atentos, pois "a cultura da convergência é o futuro, que está sendo moldada hoje" (JENKIS, 2013, p. 352). É evidente que a cultura da convergência está provocando mudanças no modo como instituições operam, além de constantes flutuações na mídia e expansão das oportunidades para os autores produzirem diversos produtos. Todos os dias, vemos sinais de que práticas antigas estão sujeitas à mudança. Portanto, se quisermos caminhar em direção ao que Pierre Lévy (1998) chama de "utopia realizável", devemos continuar a fazer perguntas inquisitivas sobre as práticas e instituições que as estão substituindo e

estarmos atentos às dimensões éticas pelas quais estamos gerando conhecimento e produzindo cultura.

3.1.4 Hibridismo e publicação transmídia: a era dos produtos disponíveis em vários formatos e plataformas

> Trata-se de algo interessante da literatura digital, porque você pode organizar vários percursos, várias camadas de leitura e várias obras diferentes na mesma obra (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 269).

> Então, vamos fazer os conteúdos circularem em forma de *pen drive.* Já temos também a opção de as pessoas adquirirem coisas em DVD, e em papel também, em livros, objetos, cartazes. Enfim, em outros tipos de mídia que possamos inscrever (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 285).

Histórias são fundamentais em todas as culturas humanas. São o principal meio pelo qual estruturamos, compartilhamos e compreendemos nossas experiências comuns. Atualmente, estamos descobrindo novas estruturas narrativas que criam complexidade ao expandirem a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguirem um único caminho, com começo, meio e fim.

Nessa perspectiva, Lévy (1998) especula sobre que tipo de obras estéticas responderia às exigências das culturas do conhecimento, ao sugerir que a distinção entre autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e intérpretes irá se dissolver cada vez mais, à medida que a autoria das obras passe a ser coletiva, de forma mais cooperativa, cocriando conteúdos com artistas com visões e experiências diferentes, numa época em que poucos artistas ficam igualmente à vontade em todas as mídias. A isso ele dá o nome de narrativa transmídia. Ainda segundo Lévy, "uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo" (LÉVY, apud JENKIS, 2013, p. 142). Em uma narrativa transmídia, cada um dos participantes da produção da obra e, consequentemente, cada meio multimídia, desenvolve a narrativa de forma que ela possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos ou ser explorada em games. O diferencial neste tipo de produção é que o acesso a cada uma dessas plataformas deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa.

A produção de uma narrativa transmídia é possível devido ao meio digital ser caracteristicamente híbrido. Na língua portuguesa, hibridismos são palavras formadas por elementos pertencentes a línguas diferentes. A ideia do hibridismo nos ajuda a pensar que é através dos processos de trocas culturais que podemos obter uma visão mais complexa sobre as relações entre a tradição e a contemporaneidade. Esse é um caminho a ser seguido por diversas áreas, inclusive no contexto literário.

Para os gregos, falar de hibridismo (cuja raiz, *hybris*, pode significar tanto ultraje quanto orgulho exorbitante) correspondia a uma violação das leis da natureza. Híbrido é também o anômalo, o misturado: o híbrido mistura cores, ideias e textos sem anulá-los (SCHÜLER, 1995, p. 11), permitindo que o discurso que não aceite a lógica viva nas margens e das margens. Não há dúvida de que o questionamento da rigidez dos gêneros literários encontrou um terreno fértil no século XX, por causa da transformação e da tomada de consciência de um imaginário singular e novo, posto que periférico. Um primeiro fenômeno emergente dessa configuração híbrida dos gêneros a uma textualidade vivenciada e enriquecida pelas linguagens da oralidade, numa forma de transcendência e superação do escrito como "puro estilo", ao incorporar falares, línguas, e ditados que superam as fronteiras do regional para aproximar-se, de maneira interdisciplinar, da antropologia e da poesia como campos de conhecimento porosos e já não esquematizados, como é o caso da narrativa de Guimarães Rosa.

Todo ato de hibridismo corresponde sempre a um momento explícito de crise. No começo da modernidade, as fronteiras entre os campos de conhecimento se configuravam como rígidas, delimitando o saber. É sabido que a história da literatura se resume na história dos trânsitos e mudanças entre um gênero e outro, entre fronteiras ultrapassadas e fronteiras invisíveis nas quais se vivencia transformações. Isso permite, paradoxalmente, que a crise seja geradora de novas fronteiras, novos híbridos. Não são poucos os escritores contemporâneos que têm experimentado formas textuais híbridas, a partir da mesclagem de poesia, narrativa, ensaio, aforismo e roteiro cinematográfico. Modalidades textuais alternativas, como verbetes de enciclopédia, listas, recenseamentos, receitas culinárias e bulas de remédio também têm sido incorporadas criativamente por muitos autores, numa nítida abertura de fronteiras textuais.

Como nos aponta Jenkis "o hibridismo ocorre quando o espaço cultural absorve e transforma elementos de outro; uma obra híbrida, portanto, existe entre duas tradições culturais, oferecendo um caminho que pode ser explorado a partir das duas direções" (JENKIS, 2013, p. 181). O hibridismo foi muitas vezes discutido como uma estratégia

dos países em desenvolvimento, uma forma de resistência ao fluxo da mídia ocidental em suas culturas, aceitando e remodelando o material imposto de fora, mas transformando-o em seu próprio material. Nesse caso, o hibridismo pode ser visto como uma estratégia corporativa, vinda de uma posição de força, em vez de vulnerabilidade ou marginalidade, uma estratégia que procura controlar, em vez de conter, o consumo transcultural.

A publicação híbrida é uma proposta de prática para a maior parte dos editores de pequena escala que surgiu de um projeto sobre o estado da publicação digital no contexto da arte e do design. De acordo com Lucia Dossin e Margreet Riphagen (2017, p. 266),

> a publicação híbrida se refere ao conceito de criação de materiais que se deseja publicar de uma ou várias formas, e à capacidade de, como esperado, produzir HTML, PDF, ePub , iBooks e audiobooks que podem ser usados em qualquer dispositivos que se pode ter, e que pode até mesmo ser impresso como um livro (DOSSIN; RIPHAGEN, in GOBIRA; MUCELLI, 2017, p. 266).

Renovar a prática editorial cada vez mais significa publicar em dispositivos móveis, como smartphones e tablets, mas também oferecer a leitura na web, em PDF para a impressão em casa e no papel. Uma publicação híbrida, portanto, é trabalhar com e pensar sobre o conteúdo de tal forma que seja possível a produção de um livro impresso, um PDF, um ePub, um app etc. de uma fonte ou em paralelo. Existem ferramentas que podem ser utilizadas para produzir artigos multimídias, visto que, disponibilizados aos que estão conectados na rede, é uma promessa de que a leitura estará garantida no presente e para tempos futuros. Assim, a web não deve ser vista como um meio específico, mas como um contexto onde mídias, pessoas e vozes diferentes convergem, posto que a forma contém a finalidade e a finalidade contém a forma.

Álvaro Andrade Garcia é um autor que também cria obras híbridas para serem disponibilizadas em multiplataformas. Inclusive, criou o software Managana para produzir e disponibilizar algumas de suas obras que passaram pelo processo de remediação do formato impresso para o digital. Nele, um projeto era proposto e diversas comunidades, compostas de pessoas com níveis de leitura diferentes, propunham alterações e/ou complementações na obra em processo de produção que, após finalizada, podia ou não ser publicada em diversas plataformas, do impresso às telas dos celulares, computadores ou tablets. Além disso, o produto em si, por ser híbrido, podia interagir, mudar e/ou mover-se através dos espaços (online), confirmando que o

conteúdo de um livro pode ser desenvolvido em diversos tipos de mídia, além do formato impresso e digital, também pode ser disponibilizado em CD, DVD e em forma de objetos e cartazes, além da versão para ser acessada em dispositivos móveis, como *Poemas de brinquedo*.

Imaginado com o software livre de publicação digital Managana, *Poemas de brinquedo* foi editado e publicado na versão digital pela Ciclope e no formato impresso pela editora Peirópolis, em 2016. Com design sonoro de Ricardo Aleixo e projeto visual de Márcio Koprowski, este livro audiovisual e interativo está disponível gratuitamente em formato de aplicativo, em formato impresso em papel para crianças e adultos a partir de quatro anos de idade e também pode ser acessado no Youtube. Devido aos diversos tipos de formatos, é considerado uma publicação transmídia, conceituada por Henry Jenkins (2013, p. 181) "como aquilo que faz uso das múltiplas plataformas de mídia por artistas de diferentes áreas e com cada novo texto contribuindo de maneira distinta para a convergência das mídias".

Figura 46 - Capa e cartões de *Poemas de brinquedo* impresso (2016)

Fonte: https://www.ciclope.com.br/poemas-de-brinquedo-fotos-do-livro-impresso/

Poemas de brinquedo oportuniza a aproximação entre os procedimentos de recepção nos diferentes suportes, o que se revela como um dos objetivos que

fundamentam essa criação poética. Por outro lado, compreende uma apropriação da técnica e das tecnologias de nossa civilização contemporânea na contramão de sua produtividade, ou de sua utilização lúdica e humanizadora. Nesse sentido, embora considere a existência de um público a quem se dirige, a proposta do livro como suporte nega-se enquanto produto de consumo, visto que, segundo Álvaro Andrade Garcia, "o objetivo do livro é incentivar e expandir a leitura de poesia para diferentes tipos de leitor". E, por isso, "os autores têm de lançar mão de todo tipo de ferramenta possível" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 283).

Neste livro, portanto, Garcia apresenta toda a potencialidade artística de obras poéticas que ultrapassam o impresso e transbordam para outras mídias. Finalista do Prêmio Jabuti 2017, na categoria "Infantil Digital", o livro híbrido *Poemas de brinquedo* junta poesia e tecnologia, fazendo uso de modelos novos e antigos para apresentar poesia em diversos formatos para diferentes leitores. Nele, Álvaro Andrade Garcia brinca de criar novas palavras, dialoga com sons, movimentos, ritmos e imagens para imaginar, recriar e estender poesia ao público-leitor.

Ressaltamos que, apesar de todas as suas qualidades experimentais e inovadoras, a narrativa transmídia também não é inteiramente nova. Veja, por exemplo, a história de Jesus, contada na Idade Média, não era fundamentada em livros, mas se encontrava em múltiplos níveis da cultura e era representada em vitrais, tapeçarias, salmos, sermões, ou em apresentações teatrais, o que dava a entender que o personagem e sua história já eram conhecidos de algum outro lugar, criando um conjunto entrelaçado de histórias que, juntas, constituem uma narrativa transmídia.

É inegável que as estruturas digitais de criação híbrida de imagens, áudios, vídeos e programações possibilitam a transformação dos formatos de publicação tradicionais para os formatos eletrônicos. E, uma vez que o livro se torna eletrônico ou híbrido, a permanência, a imutabilidade e a estabilidade típica dos livros físicos estão suscetíveis a se transformarem em dinamismo, modularidade e formas participativas. É importante ressaltar que, além das possibilidades de benefícios do ambiente de rede em que os e-books existem, as possibilidades de mudança podem ir além da reformulação de formatos de publicação existentes, e até mesmo, eventualmente, redefinir o significado de livro.

Assim como a globalização pretende unificar as distâncias entre os mercados e culturas, a nova lógica da indústria cultural é criar raízes em vários diferentes setores de mídia. Nesse sentido, Jenkis (2013) assegura que mídias diferentes atraem mercados

diferentes e que, embora os públicos sejam diversificados, uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando o conteúdo de acordo com a mídia e o público-receptor. Álvaro Andrade Garcia, enquanto um autor multimídia e atento às questões do seu tempo, entende que no processo de convergência o que está em jogo não é somente um agregado de funções, mas a reconfiguração de sentidos e experiências das obras. Além de produzir livros impressos e digitais, Garcia tem se dedicado à prática de remediar algumas de suas obras do impresso para o formato digital, como no caso de *Fogo*, além do livro-transmídia *Grão*, cujo conteúdo encontra-se dentro de um pen-drive, embalado numa caixa sofisticada pelo ateliê Ciclope. Dessa forma, o que se constata é que a chegada de um novo suporte ou veículo ressignifica todos os outros.

Por todos os aspectos analisados, podemos afirmar que não é só o processo de produção de Álvaro Andrade Garcia que é híbrido, o autor também incorpora diferentes formas de trabalhar e pessoas diferentes trabalham com ele para garantir uma gama de diferentes resultados no final do processo. Ciente que o contexto literário digital, bem como o espaço de trabalho atual, é coletivo e tornou-se mais cooperativo, visto que cada vez mais estamos vivendo no interior de culturas baseadas na inteligência coletiva, Garcia entende que a obra digital é um tipo de produção que envolve parceria, pois nenhum autor consegue desenvolver todas as ações que são necessárias para produzi-la individualmente. Por isso, cada vez mais, é comum visualizarmos profissionais de diversas áreas, como da engenharia elétrica, dos sistemas de informação, do cinema e da arte, citados como coautores das mais diversas e diferentes obras.

3.2 A importância da tipografia nas produções impressa e digital de Álvaro Andrade Garcia

> Mallarmé vê que o tipo pode crescer e diminuir. Lá no século XIX, já se vê o embrião desse tipo de possibilidades. Há sempre uma ligação entre a poesia e a tecnologia da época (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 269).

Muitos artistas plásticos, poetas e designers gráficos vêm tentando, há décadas, demonstrar o potencial do design tipográfico para provocar emoções e indicar relações, indo além de sua função simbólica e referencial. Esta tendência, originária da produção de cartazes litográficos no final do século XIX, encontra novo fôlego com o surgimento do Modernismo. Contudo, foi somente na década de 1980, com o aparecimento do

computador gráfico pessoal, que os poetas aprenderam com os designers digitais novas maneiras de enfatizar os aspectos icônicos e indiciais dos signos verbais, que estiveram recalcados durante séculos, por força da cumplicidade metafísica entre som e sentido.

Decerto, a tipografia e a edição são de grande importância, por vezes muito significativas, na composição de um livro, seja impresso ou digital. Michel Melot (2012) afirma que a tipografia pertence à história da arte, entre a arquitetura e a música, tanto que, ao longo de sua história, o livro passa da biblioteca ao museu, da livraria à galeria da arte, da obra reproduzida à obra dita "original". Nessa perspectiva, a história da tipografia ocidental demonstra até que ponto de formatação generalizada a escrita deve se sujeitar. Os primeiros livros impressos imitam os manuscritos. A forma dos caracteres é a dos manuscritos, herdeira de uma escrita canônica, visto que, inicialmente, visando não alterar a apresentação do livro, a proposta era que os livros impressos imitassem o livro manuscrito (EISENSTEIN, 2006, p. 236). Ainda segundo Melot (2012, p. 101) "a separação de corpo entre texto e imagem durou de 1450, início da tipografia, até 1796, data da invenção da litografia".

Tamanha é a importância da tipografia que o poeta João Cabral de Melo Neto comprou um prelo manual e editou livros de poemas em pequenas tiragens durante o período que permaneceu em Barcelona. Assim, ele podia criar seus próprios tipos e produzir as capas de seus livros. Em Salvador, o poeta-editor Erthos Albino de Souza publicou doze números da revista experimental de poesia Código, com destaque para a poesia concreta e visual. O livro *Vogaláxias,* de Pedro Xisto, por exemplo, foi composto e editado por Erthos utilizando apenas tipos de metal. Cabe ressaltar que o uso de tipos de metal é baseado em medidas precisas, pois até os espaços em branco devem ser calculados porque são formados por peças disponíveis em determinadas medidas, mas que não possuem relevo e, portanto, não são impressas.

Cleber Teixeira, em sua editora Noa Noa, em Florianópolis, publicou, entre outros, os poemas de E. E. Cummings traduzidos por Augusto de Campos. Essa publicação é resultado de um enorme desafio para os tipógrafos, pois o poeta observava, recomendava e cobrava, através de cartas, o alinhamento das letras, os espaços entre as palavras e a composição do livro como um todo. Guilherme Mansur, poeta e tipógrafo mineiro conhecido por produzir tipos especiais para cada obra encomendada, também publicou e continua editando diversos livros manuais em sua editora Tipografia do Fundo de Ouro Preto – nome reinventado diversas vezes – para Haroldo de Campos, Régis Bonvicino, Carlos Ávila e tantos outros poetas (SANTIAGO SOBRINHO, in

SANTIAGO SOBRINHO; ROSA; SILVA; MOREIRA, 2016, p. 45). Cabe destacar que, para Mansur não há nada na produção de um objeto de arte verbal, que não possa ser reinventado. Logo,

> tudo – desde o nome da editora até a forma de distribuição do texto, passando pela escolha do papel, do formato e da encadernação e, sobretudo, pela composição gráfica – fosse criado em função do texto prestes a se materializar em objeto legível (SANTIAGO SOBRINGO, in SANTIAGO SOBRINHO; ROSA; SILVA; MOREIRA, 2016, p. 25).

O tipo usado e a edição produzida constituem-se também como parte da obra, valorizando-a, ao dar-lhe um tratamento individualizado que não pode ser dado pelas grandes editoras que produzem em larga escala. Isso porque, para editores, como os citados acima, "a arte do tipógrafo abunda em dificuldades sutis, em delicadezas imperceptíveis para a maioria das pessoas" (SANTIAGO SOBRINHO, in SANTIAGO SOBRINHO; ROSA; SILVA; MOREIRA, 2016, p. 45). Além disso, para esses editores fazer livros manuais é um modo de preservar a arte da tipografia, uma "arte invisível", que não deve se sobressair em relação ao texto, posto que, considerado mais importante do que o livro é a razão de ser do livro.

Considerando que a forma da escrita evolui com a arte de seu tempo, a escrita de cada época reproduz e reflete a arquitetura de suas artes e a escrita de sua sociedade. Na Antiguidade clássica, por exemplo, a poesia era cantada e acompanhada de instrumentos musicais, como a lira, a guitarra e a flauta. Dentre as produções poéticas dessa época, o primeiro exemplo que nos interessa são os caligramas de Símias de Rodes, que, ao compor o poema, constrói o texto e o vê como forma, dimensionando quantidade e tamanho de fontes e produzindo uma imagem. Na Idade Média, a arquitetura e a escrita gótica se formaram e se desenvolveram ao mesmo tempo, nas mesmas regiões e grupos sociais. Foi também a partir da Idade Média, com a evolução da composição do livro, que se passou a considerar a escolha do tipo de escrita, a divisão e a disposição dos capítulos. No período barroco também já havia poetas que consideravam a escolha dos tipos e a composição do poema na página, como pode ser observado em alguns poemas de Gregório de Matos. Mas, certamente, foi após o poeta francês Stéphane Mallarmé publicar seu famoso *Lance de dados* que a dimensão gráfica do poema ganhou importância. Se antes dele já havia uma preocupação com a página individual, depois dele o livro passou a ser tratado de forma diferente como um todo formado por unidades discretas (as páginas duplas).

Já as vanguardas artísticas do início do século XX também enfrentaram desafios para compor textos que não respeitavam o eixo ortogonal da composição tipográfica para atingir seus objetivos. Os primeiros poemas concretos eram pensados como um poema-cartaz, considerando-se o espaço em branco do papel como parte da composição, uma influência da teoria da Gestalt. Para exemplificar, citamos a escolha dos tipos suíços *futura extra bold*, que é um tipo mais geométrico, e a preferência pelo texto composto em caixa baixa (minúsculas) que influenciaram os poetas concretos, inclusive Décio Pignatari que trouxe para o Brasil essas contribuições para o aspecto material da composição e execução dos seus trabalhos. Cabe ressaltar ainda que, na década de 1950, os poetas concretistas foram os primeiros a perceber as múltiplas possibilidades de experimentações poéticas que as novas tecnologias viriam a oferecer. Vendo que poderiam confrontar múltiplas linguagens em seus poemas, isto é, o verbal, o visual, o vocal, o sonoro e/ou ruídos, mergulharam num campo totalmente inexplorado, em uma época anterior aos computadores com recursos gráficos. Nesse sentido, as experiências concretistas revelaram-se extremamente inovadoras e abriram um leque de infinitas possibilidades expressivas, não só para a poesia, mas também para o design gráfico em geral.

Outra forma de circulação das obras em que a tipografia era importante aconteceu com o apoio das revistas de poesia. No Brasil, esse fato pode ser observado, especialmente a partir do Modernismo, quando diversos autores, poetas e editores publicaram na revista Klaxon, passando pela revista Noigrandres e antes pelas revistas Artéria, Muda e Códice, que circularam nas décadas de 1960 e 1970. Omar Khouri e Paulo Miranda, por exemplo, contribuíram publicando o primeiro número da revista experimental de poesia Artéria, em 1975, e, no ano seguinte, o segundo número - um envelope com poemas visuais em formatos diversos, impressos em tipografia, offset e serigrafia, tudo acondicionado em uma sacola plástica. Khouri e Miranda acabaram criando uma editora, a Nomuque, indicando de forma irônica como conseguiram realizar as publicações. Destacamos também a revista-saco Poesia Livre, editada por Guilherme Mansur, e as revistas Artéria, Zero à Esquerda, Código e Corpo Extranho, que publicaram e distribuíram muitos livros de artistas nos anos de 1970. Ressaltamos que todas elas são exemplos do cuidado tipográfico empregado na edição artesanal das obras produzidas nessa época. Hoje, graças aos computadores, a universalização das práticas tipográficas padroniza a escrita. Para determinadas convenções usa-se esse ou aquele tipo. A tipografia instituiu uma fronteira radical entre o digital e o analógico. O

signo digital e o signo analógico, reduzidos ao estado de pixels, são reproduzidos pelo mesmo sinal numérico.

Há fontes editoriais que foram constituídas desde Gutenberg. Isso tem de ser feito também no digital, visto que a leitura na tela tem especificidades que têm de ser pensadas. Ressaltamos que a legibilidade é uma característica importante para a leitura de uma obra. Assim como no passado, o modelo de escrita legível era o gravado nos monumentos públicos romanos, hoje, a legibilidade está vinculada à regularidade e harmonia dos caracteres, visto que, desde a fonte de capa de um livro, deve convidar o leitor a entrar e a ler suas páginas, se possível, do início ao fim. Logo, cada letra do alfabeto deve ser distinta das outras para evitar confusão e prejudicar a leiturabilidade ou não do leitor. Por uma questão de legibilidade, o espaço entre as letras e a relação entre elas é tão importante quanto o espaço entre as linhas, ou seja, "sua eficácia em termos de material de comunicação global responde tanto à vontade de ampliar ao máximo o círculo de leitores, quanto àquela de explorar ao máximo o mercado por eles conformado" (MELOT, 2012, p. 94). Também, deve haver um contraste entre traços grossos e finos e as letras devem estar numa proporção regular umas com as outras para que o texto flua, a sua ideia seja comunicada e o leitor o aprecie.

Tendo em vista que, "o tipo de letra usado no poema forma uma unidade que não é pensada em função de sua reprodução em fragmentos mínimos de letras, mas de sua harmonia formal dentro daquela palavra ou conjunto de palavras, em particular" (GOMES, 2010, p. 23), cabe ressaltar que, "o tipo usado deve ser fácil de ler, ser invisível e desaparecer por trás do texto" (FRUTIGER, 2002, p. 42), facilitando assim a leitura do leitor, posto que as formas das serifas, os arremates, a variação do tamanho do espaço entre diferentes combinações de letras, os terminais e os detalhes de proporção e estrutura dos tipos podem atrapalhar ou dificultar a leitura e/ou distrair o leitor. Ou seja, o tipo de letra, o tamanho em que é composto, seu espaçamento, qualidade e peso, contribuem para a legibilidade do texto.

Contudo, é importante frisar que "essa relação (modo de leitura/leitor) e a necessidade de adaptar as antigas fontes tipográficas às novas tecnologias, deram origem à tipografia digital, que trouxe com ela uma grande diversidade de tipos de letras" (GOMES, 2010, p. 43). Em poucas décadas, a quantidade criada é maior do que em toda a história da tipografia, pois com a ajuda e o estímulo de softwares que permitem aos interessados criarem seus próprios tipos de letra, o tipo tornou-se um produto cultural e tem sido utilizado na edição de poesia digital para apreciação e

experimentação de seus produtos pelos leitores. Tudo isso só foi possível devido ao aperfeiçoamento da fotocomposição e a progressiva implementação da tipografia digital. A criação de espaçamentos negativos, superposições e outras potencialidades gráficas possibilitadas pela tipografia digital também foram adotadas pelos softwares de edição de texto e diagramação abrindo uma gama de possibilidades, utilidades e facilidades para o designer, como experimentar diversas soluções, visualizá-las, apagá-las e/ou recriá-las.

De acordo com Gomes (2010), é importante destacar que,

> Com a tipografia digital, o desenho tipográfico original (typeface) e as fontes (por meio das quais a produção de textos é possível) se aproximam, pois passa a ser utilizado um mesmo dispositivo técnico para a concepção formal e sua fabricação como arquivos funcionais. O arquivo de fonte gerado, quando instalado em um sistema, passa a ser a própria origem de reprodução (GOMES, 2010, p. 36).

Ainda segundo Gomes (2010), "com a possibilidade de edição e visualização de conteúdos gráficos, na tela, em tempo real, abriu-se um novo caminho para experimentações a baixo custo operacional e com tempo de execução reduzido" (GOMES, 2010, p. 41), oportunizando, portanto, mais um passo rumo à expressividade libertadora de brincar e criar com as palavras.

Importante destacar também que "há milhares de fontes no mundo para se usar em diversas situações de criação" (GARFIELD, 2012, p. 12). Logo, na tipografia digital, tida como software, e, portanto, como produto com reprodução potencialmente infinita, o retorno comercial por parte dos designers de tipos se dá em função da comercialização das licenças de uso das fontes, assim como acontece com vários tipos de softwares. Os clientes vão de designers e editoras a empresas desenvolvedoras de softwares que utilizam a tipografia como um diferencial competitivo em relação aos seus componentes. Embora ainda haja produção de tipos manuais feitos por encomenda para designers autônomos, bem como a produção manual de tipos feitos em madeira e ou ferro, desde o início do século XXI, a produção brasileira de tipos digitais vem se aperfeiçoando sob a influência de professores universitários, de pesquisadores e de alguns designers que obtiveram visibilidade nacional e internacional nessa área. Sendo assim, nessa nova sociedade de renovação permanente, cada vez mais amplia-se o desenvolvimento da tipografia digital brasileira.

No contexto da edição é comum um autor atribuir tarefas a um técnico que dê conta de aspectos secundários da elaboração de um texto, tais como paginação e tipografia. Em *Teoria da poesia concreta*, publicado em 1965 e que reúne textos e manifestos desde os anos 1950, os autores evidenciam a importância da tipografia na composição do poema, tanto quanto a importância espacial da palavra na página, a evocar mais do que a contaminação entre os elementos linguístico, visual e auditivo. Nesse sentido, é importante destacar que:

> Todos os livros são diferentes. Todavia, há aqueles que se destacam pela qualidade técnica e inventividade. A tipografia sempre teve importância na produção de um livro. Nas produções contemporâneas, especialmente as digitais, a tipografia continua a ocupar lugar de importância na composição da obra, tanto quanto a importância espacial da palavra na página, a evocar a combinação entre os elementos linguísticos, visual e auditivo. Dessa forma, a perspectiva de composição permutacional explica a necessidade de a poesia libertar-se do seu "agrilhoamento sintático-silogístico" e fundamentar o emprego de uma tipografia dinâmica (tipos de cores e tamanhos diversos), a consciência do espaço gráfico e o uso especial da folha (páginas duplas e desdobráveis, por exemplo), ou seja, a substituição de recursos que, na composição tradicional, decorrem das condições da estruturação discursiva: "substantivação do espaço gráfico" em lugar dos sinais de pontuação e do próprio verso por uma estrutura que, por meio da espacialização, permitem utilizar "com maior plasticidade as pausas e os intervalos da dicção" (SILVA, 2005, p. 146).

Ressaltamos que, com o advento do gerador de caracteres, surgiram muitas possibilidades de criação para se explorar textos na tela, criar intervenções nas letras, palavras ou textos inteiros, manipulando a tipologia, distorcendo-as, criando fusões e animações com imagens, às quais podem ser integradas formas, cores e movimentos, que só o novo espaço das telas pode oferecer. Dessa forma, no processamento eletrônico de textos, a ordenação hierárquica das palavras em frases, das frases em parágrafos, bem como os adicionais auxílios de leitura, tais como texto em negrito ou itálico, é possível usando códigos de formatação específicos. Esse processo é chamado de marcação (markup) e os códigos são denominados elementos de marcação. Todos estes elementos de marcação necessitam de definições estáveis e relações claras para que eles tenham alguma utilidade.

Os autores e os poetas, assim como os artistas e os designers, sempre efetuam a busca por novos suportes para produzirem suas obras. Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia é um autor que se preocupa com a edição de seus livros desde a capa e que pensa cuidadosamente na escolha, disposição, legibilidade e leiturabilidade dos tipos em seus livros e em seus videpoemas. A sua concepção de autor prima pelos aspectos da

legibilidade e leiturabilidade que visam garantir ao leitor uma leitura de qualidade, preferencialmente, do início ao fim da obra. Garcia se preocupa em alinhar o tema do livro à ideia para compor o design das capas e, dessa forma, manter a sua concepção criadora, o que pode ser observado em todos os seus livros.

No que se refere à sua produção impressa, Álvaro Andrade Garcia prefere imprimir seus livros artesanalmente, como é o caso de *Librare* (1986). Quando isso ocorre, quase sempre, o projeto visual do livro e a escolha das fontes tipográficas evidenciam o traço artesanal do tipo fundido, visando evidenciar a disposição dos tipos na página e valorizar a proposta visual dos poemas, realçando nessa disposição a lógica do texto oriental. Nas versões de *Fogo*, por exemplo, o uso de fontes tipográficas exibe contrastes entre o manuscrito, para caracterizar a simulação de rascunho, e a cópia condensada. O tipo usado no poema-rascunho remete aos tipos da máquina datilográfica usada para digitar textos antes da era dos computadores.

Por fazer constante uso do ideograma, o autor representa as suas ideias e conceitos, além do uso das palavras, através de símbolos orientais e imagens correlacionadas ao tema. Em *Librare* (1986), por exemplo, Álvaro Andrade Garcia dá aos vocábulos sentido e os desenvolve de forma condensada como na língua chinesa, em que cada elemento do ideograma pode representar um objeto, uma ideia ou um conceito abstrato. Logo, para atingir a proposta de simplicidade da obra, o tipo de fonte usado foi escolhido para favorecer a composição do poema-ideograma. Todas as palavras foram escritas com letra minúscula, os poemas não possuem títulos e foram dispostos no meio da página, visando a melhor utilização do espaço. Já na versão digital de *Librare* (2002), o poeta usa as cores para colorir tipos e diferenciar os versos e os efeitos cinéticos e para produzir imagens e explorar o espaço da tela, além de fazer a imagem do ideograma da contracapa vibrar como se pulsasse.

Já em *Monódias* (1988), Álvaro Andrade Garcia usa os ideogramas orientais misturados às palavras para dar sentido e complementar os versos em um poema sobre si mesmo. No pen-book *Grão* (2012), o autor usa a lógica visual ao dispor na mesma tela ideogramas e palavras para compor o texto. Esse artifício, além de convergir tempos e espaços através do diálogo transcultural, harmoniza o conjunto da obra e demonstra o trabalho visual de Garcia. Cabe destacar que, além de dar visualidade ao poema, os ideogramas também foram usados como ícones para direcionar a navegação hipertextual pelos poemas, visto que cada fluxo do poema tem o título de um ideograma e para repassá-los basta clicar em cada um deles. Neste livro, Garcia também optou por

uma fonte arredondada e em tamanho que favorece a leitura. A cor alaranjada da fonte também é usada na capa e nas folhas que dividem o livro em primeira e segunda partes. O espaço foi bem utilizado pelo poeta que centralizou a maioria dos poemas no meio da página. Os títulos estão dispostos na parte superior da página e bem espaçados dos versos.

Atento aos detalhes de proporção e estrutura dos tipos, em cada livro, Álvaro Andrade Garcia os escolhe, após discussão com sua equipe de edição e produção artística. Entretanto, é importante ressaltar que, a partir da análise dos seus livros em formato impresso, é possível afirmar que a preocupação com o tamanho das fontes como fator de legibilidade foi-se fundamentando ao longo da sua carreira. Nessa perspectiva, constatamos que, em seus primeiros livros, como *Improviso para teclado e flauta* (1987) e *Visagens* (1988), embora o tipo escolhido fosse de boa legibilidade, o tamanho da fonte poderia ter sido maior, visto que se trata de poemas curtos e há espaço para aumentá-lo sem prejudicar a harmonia do poema e melhor aproveitar o espaço da página. Já *Álvaro* (2002) não contém imagens, mas o tipo de letra escolhido pelo autor – sem sombreamentos e serifas – apresenta regularidade e harmonia dos caracteres, contribuindo para a legibilidade dos poemas.

Em *Viagem com o rio São Francisco* (1987), para produzir as capas e contracapas, Álvaro Andrade Garcia utilizou diversos tipos de letras e tamanho de fontes, além dos recursos de negrito e itálico, visando dar ao livro o caráter usado nos mapas e dar destaque ao título do livro e ao nome do autor. Os títulos dos poemas foram dispostos na margem superior das páginas. Já os poemas foram todos editados no mesmo tamanho e fonte, usando o espaço de forma a dar legibilidade no momento de leitura. 20 anos após escrever *Viagem com o rio São Francisco*, Garcia produziu o romance *O sertão e a cidade* (2007). Nele, optou por dividir a página, alinhando o texto e as imagens de Alexandre Fiuza. A fonte escolhida é menor que a comumente usada pelo autor. Coloridas, em contraste com o marrom empoeirado das terras sertanejas, as imagens se destacam. Altamente descritivas, alternam aspectos do sertão e da cidade. Embora ocupem a maior parte do espaço da página, é válido ressaltar que, além de embelezar o livro, por estarem atreladas ao contexto e ao que está escrito em cada página, as imagens complementam o texto, promovendo a narrativa visual.

A busca pelo aproveitamento do espaço da página e da escolha do tipo para privilegiar a legibilidade da leitura também pode ser observada em *Ana* (1994). Observamos também que os poemas que compõem *A faculdade dos sensos* (1994)

foram trabalhados pelo poeta de forma a dar-lhes visualidade, visto que formam imagens fractais. O tipo de fonte escolhido também favorece a leitura, assim como em *Operação Caimán* (1989).

Em *O verão dentro do peito* (1997), os poemas livres e os litúrgicos foram editados com o mesmo tipo de fonte e ocupação do espaço da página. Já os poemas lúdicos foram editados com tipos e formas de ocupação do espaço diferenciados, visando atender às especificidades de cada poema e garantir a visualidade e a legibilidade deles.

Messias de 1 homem só (2007) é um livro-encarte que inova na forma de dispor a paginação, ora à direita, ora à esquerda. Apresenta os poemas centralizados na página facilitando a legibilidade do leitor. Traz também títulos que consomem todo o espaço, além de imagens-ideograma e palavras-ideograma, compostos como poemas-ideograma. Merece ser destacada a forma como Álvaro Andrade Garcia dispôs, utilizando outra cor, as interferências feitas por Chico Marinho no poema "Poesia Fractal". Em cinza, os versos parecem marca d'água e dão a impressão de palimpsesto como se estivessem subscritos na página.

Em seus livros em formato digital, Álvaro Andrade Garcia busca conciliar os tipos usados, o espaço das palavras e as imagens que compõem os poemas. Em *Grão*, podemos observar que a palavra se associa às imagens e ambas se movimentam de acordo com o seu significado. No espaço da tela, a palavra grafada em português está centralizada e em destaque. As imagens e os tipos escolhidos foram trabalhados com cor e movimento e, ao mesmo tempo que embelezam, dão destaque à visualidade da poesia digital. Nesse livrE, a palavra é trabalhada em suas máximas possibilidades, agregando aos signos suportes tecnológicos para atingir a participação de seus leitores. No aspecto sonoro, por exemplo, a voz lê a palavra em português explorando sua homofonia com o inglês, e por outro lado, há as leituras em inglês, que nos induzem a identificar sua matriz em português ou a partir do latim, caso de "letra"/"litera", que poderia ser compreendida em inglês ou sânscrito.

Em *Poemas de brinquedo* (2016), a frente dos cartões mescla títulos e imagens bem coloridas para chamar a atenção das crianças e evidenciar a ludicidade dos poemas. No verso do cartão, o texto forma o efeito que cada poema sugere. Por exemplo, no poema "ecos do passado", a repetição das vogais o e e sortidas pelo cartão dão a entender o reflexo do eco proposto pelo poeta. Ou, como no poema "arara", em que a palavra arara está em destaque para que se possa fazer o que foi sugerido no cartão, que

é berrar essa palavra quando ela aparecer no texto. Ou ainda, como no poema "o rio", em que os versos foram dispostos imageticamente como se fossem ondas do rio, dando movimento e ritmo ao poema. Os poemas escolhidos para compor a antologia são, em sua maioria, curtos, o que favorece a legibilidade e a leiturabilidade dos poemas, além de facilitar o jogo. Como é um livro indicado para a cultura da infância, as cores são muito usadas, tanto na escrita como nas imagens. Os tipos coloridos se movimentam brincando pelo espaço da tela no formato digital e da página, no formato impresso. Também foi elaborado de forma a facilitar a utilização dos cartões pelas crianças sem demandar a presença de um adulto. Dessa forma, podemos afirmar que, nas obras digitais de Álvaro Andrade Garcia, mesmo quando há movimento das palavras, é possível fazer a leitura, devido ao cuidado que o autor tem com os critérios de espaço e leiturabilidade.

Ressaltamos que, ao produzir seus livros, Álvaro Andrade Garcia visa sempre oferecer ao seu público-leitor a possibilidade e a garantia de leitura dos seus poemas. É importante destacar que, embora tenha editado alguns de seus livros no Managana, o autor também possui livros cujas tiragens foram encomendadas em editoras, como a Tipografia do Fundo de Ouro Preto, do tipoeta Guilherme Mansur. Destacamos também que os critérios adotados por Garcia visam ampliar o seu círculo de leitores e expandir seus livros e poesias ao maior número de pessoas, buscando além da apreciação o gosto pela literatura.

A partir do exposto ao longo deste capítulo, podemos concluir que Álvaro Andrade Garcia usa os conceitos de imaginação digital, origem, convergência de mídias e remediação para compor as suas obras e pensar os processos e produtos da sua criatividade. Cada vez mais embrenhado no meio digital, Garcia tem buscado na poesia transformar obstáculos, criando recursos para manter sua coesão e movimento enquanto imagens e texto se movem pelo espaço digital. Embora, também tenha realizado o processo de remediação do digital para o impresso, Álvaro Andrade Garcia tem apostado em obras híbridas, como as transmídias, para tentar atingir leitores das diversas plataformas. Nesse sentido, Garcia tem produzido obras que primam pelo lúdico em meios móveis para estabelecer uma poética híbrida que só se efetiva no meio digital, o que comprova que as técnicas empregadas e a sua forma de pensar sobre poesia traz à tona o sentido do processo de significação de suas poéticas.

Por fim, consideramos que, por ter dado continuidade à escrita dos seus textos com o auxílio do computador e acompanhado a evolução da hipermídia e da escrita de

textos que dependem do ambiente digital para serem produzidos, Álvaro Andrade Garcia não realiza apenas um processo de convergência, remediação e reconfiguração do livro do impresso para o digital, mas sim um processo de fricção, soma e interseção dessas obras. Podemos ver, compreender e constatar isso na leitura e releitura de *Fogo*, *Librare*, *Grão* e em *Poemas de brinquedo*, que são trabalhos que abandonaram a lógica do papel e contaram com projeto gráfico para idealizá-los, possibilitando assim o seu uso em diversos tipos de mídia e plataformas, inclusive em espaços de apresentação públicos.

4. CICLOPE.ART, O ESPAÇO DA RELEITURA E DA IMAGINAÇÃO DIGITAL NOS PROCESSOS DE PROGRAMAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁLVARO ANDRADE GARCIA

> Um programa é feito pensando-se nos vários círculos e camadas, tanto de fruição ou leitura quanto de produção de conteúdo (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 281).

A partir da década de 1980, o barateamento e a expansão da tecnologia eletrônica possibilitaram a popularização do PC e o surgimento do computador pessoal. Consequentemente, mais experiências digitais foram testadas nas áreas da arte e da literatura. Dessa maneira, a criação poética também ficou mais livre para brincar com a matéria verbal, intercalá-la com a matéria visual, expor a matéria sonora do poema através de jogos fonéticos, mesclar esses elementos de formas inusitadas, propor ao processo de leitura construções e caminhos pouco explorados, criar programas permutativos e propor jogos e enigmas que se impõem ao leitor como necessidades integrais para o ato de leitura.

A utilização de programas de comunicação multissensorial em computador tornou-se cada vez mais frequente. Desde então, a necessidade de um controle preciso das ferramentas a fim de formar ideias próprias, executá-las e modificá-las para explorar novas ideias tornou-se um dos grandes desafios para os poetas e programadores atuais. Fundamentados no pressuposto de que as novas mídias se reduzem a dados digitais que podem ser manipulados por softwares como quaisquer outros dados e que uma imagem representada como uma matriz de números pode ser manipulada ou mesmo gerada automaticamente por algoritmos, cada vez mais softwares são produzidos para uso no contexto literário, especialmente na área da poesia digital. Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia afirma que:

> Estamos diante de um novo horizonte de exploração dessas novas perspectivas, com experiências introdutórias em diversos pontos de interseção: visual-interativo, visual-sonoro, sonoro-interativo, linear-não linear, ordenado-aleatório, sinestésico. Teremos a limitação da linguagem incipiente, ainda pouco desenvolvida, da interface dos softwares e hardwares atuais e da velocidade pequena da maioria das redes ligadas à internet (GARCIA, 2014, s.p.).

Diante das questões que o autor pontua como ainda pouco desenvolvidas, a limitação da linguagem, a efemeridade dos programas e a velocidade insuficiente da

maioria das redes ligadas a internet, percebemos que há um horizonte de desafios que se apresenta para os artistas, poetas e programadores digitais. Logo, no intuito de mostrar como o desenvolvimento das tecnologias eletrônicas condicionam o desenvolvimento das técnicas de escrita, neste capítulo, a atuação de Álvaro Andrade Garcia enquanto programador, editor e diretor de multimídia será analisada.

Para tanto, primeiramente, será apresentado o site do ateliê Ciclope.art, onde estão disponíveis os links que dão acesso aos conteúdos armazenados (produções teóricas e obras impressas e digitais) do autor. Em seguida, o software Managana, mesmo em desuso, será analisado sob os aspectos da edição e autoria (releitura) e da programação dos softwares (efemeridade) e contextualizado como instrumento de aplicação das características e dos conceitos criativos usados no processo de produção do autor. A questão da autoria também será examinada com vistas a identificar como se dão atualmente as suas parcerias autorais. Por fim, para amarrar as questões analisadas, serão descritos os desafios enfrentados por um trio de pesquisadoras durante a produção de um objeto imaginado utilizando-se o software Managana: a HQ-GIF "Nico Nerd Editor".

4.1 Ciclope.art: um ateliê de arte e publicação digital

> Em tempos de pandemia, fascismo e brutalidade crescente na sociedade e concentração no mundo digital, com o esvaziamento da www pelas 'redes sociais' corporativas, mantemos nossa resiliência e continuamos *on line*. Viva a Poesia (GARCIA, 2020, s.p.).

Ao longo de seu percurso de produção, o Ciclope.art passou por diversos desafios para manter as suas atividades funcionando. Mas, apesar de todas as adversidades que surgiram e ainda surgem, resiliente, continua *on line*, como retrata a epígrafe acima. Atualmente, o site comporta os conteúdos dos extintos ateliê Ciclope, Sítio de Imaginação e Managana, exibindo videopoemas, o acervo de livros, ensaios e contos de Álvaro Andrade Garcia, conteúdos sobre cultura digital e vídeos do sítio com os links dos principais poemas digitais com suas ramificações.

O ateliê Ciclope surgiu em Belo Horizonte como uma empresa de prestação de serviços em vídeo, computação gráfica e multimídia fundada pelos integrantes da extinta produtora Versão Brasileira, em 1992. A produtora cresceu e consolidou-se

como uma das maiores e mais importantes do país. A partir de 1997, deixou de prestar serviço para as áreas de propaganda e publicidade e tornou-se um ateliê de arte e publicação digital, priorizando projetos nas áreas de educação, cultura, turismo e sustentabilidade. Em 2015, o ateliê Ciclope foi contratado pela Voltz Design para desenvolver um aplicativo para celulares e tablets que possibilitasse aos monitores, professores, alunos e coordenadores do museu Inhotim trocarem informações, extensão de atividades e acompanhamento de projetos durante a visitação do público ao museu. O app programado por Lucas Junqueira foi integrado ao site, criando um ambiente transversal de acesso aos conteúdos postados na rede da instituição cultural. Álvaro Andrade Garcia descreve que "durante o primeiro semestre de 2016 a Ciclope também trabalhou em conjunto com a AIC na criação de objetos de aprendizagem, parte do projeto Colabora desenvolvido no Plug Minas" (GARCIA, 2016, s.p.). Como resultado, sete aplicativos para computadores e aparelhos móveis Android foram desenvolvidos. Três desses apps são ferramentas de criação, como o HQLab, o Áudio Narrativas e o Infográfico fácil. E os outros quatro – Animática, Fruits, Revolução Russa e Sistema Digestório – são conteúdos produzidos com a participação de professores da rede estadual de ensino, usando o software de publicação digital Managana.

Em 2019, a produtora foi fechada. Os *copyrights* e direitos conexos dos projetos da Ciclope Ltda. passaram para Álvaro Andrade Garcia, seu sócio e proprietário. E em 2020, com o bloqueio ao software Flash e seus derivados livres na internet e nos apps, o Sítio de Imaginação, o Sertão Vivo e os conteúdos do Cidades Históricas também saíram do ar. Desde então, Garcia tem se empenhado para manter o site Ciclope.art funcionando e, aos poucos, reorganizá-lo com o melhor e mais importante das obras produzidas ao longo de sua trajetória.

Para ter acesso ao material armazenado no ateliê, basta o leitor digitar o endereço www.ciclope.art, acessar o Sítio de Imaginação e clicar na categoria que deseja: biografias, imprensa, acervo Álvaro e/ou o ateliê. Clicando em "Biografias", o leitor terá acesso às biografias de Álvaro Andrade Garcia, de Lucas Junqueira e de Marília Bergamo. Cabe ressaltar que Lucas Junqueira é especialista em publicação digital, desenvolvedor do software livre Managana e membro do ateliê Ciclope, no qual coordena os principais projetos do sítio, enquanto Marília Bergamo é especialista em design para mídias interativas e desenvolvedora da interface e usabilidade do Managana e de diversos projetos de sites usando WordPress (software livre sob a licença GPL e a plataforma mais usada em sites por todo o mundo).

Ao clicar em “Imprensa”, o leitor encontrará todas as publicações que saíram nas mídias sobre Álvaro Andrade Garcia e suas obras. E em “Acervo Álvaro”, o leitor vai encontrar ensaios sobre literatura, audiovisual e novas mídias, crônicas e textos de ficção publicadas nas colunas de jornais, resenhas, vídeos sobre poesia, videopoemas e os livros impressos e digitais publicados pelo autor. Por fim, em “O Ateliê”, o leitor poderá conhecer e ler sobre a história do ateliê.

Durante anos de produção de aplicativos, CD ROMs, vídeos interativos, videoclips, videohomes, comerciais de televisão em computação gráfica, desenhos animados, vídeos institucionais, campanhas para televisão, sites para internet, revistas de cultura, livros, sites de conteúdo multimídia, documentários, videoinstalações, videocrônicas e oficinas sobre cinema digital interativo, diversos trabalhos feitos pelo ateliê foram selecionados e premiados em festivais nacionais e internacionais, como o Prix Möbius e a Expo Milão. No site do ateliê, na aba quem somos, Álvaro Andrade Garcia discorre sobre a história do ateliê e esclarece que,

> Ao longo dos seus 25 anos de existência, especialmente após 1995, a Ciclope produziu trabalhos criativos e de peso. Foram publicados 14 CD ROMs, 11 sistemas multimídia de informação pública, 5 sistemas de vídeo interativo, 5 videoclips e 2 videohomes, entre muitos outros trabalhos, como comerciais de televisão em computação gráfica, desenhos animados, vídeos institucionais, campanhas para televisão, sites internet etc (GARCIA, 2020, s.p.).

Ainda segundo Garcia (2010), o que movia o trabalho no ateliê Ciclope era a criação de novas linguagens para o meio digital e a possibilidade de criar a partir de um novo paradigma que transformasse multimídia em algo mais intersensível e intuitivo, usando a metáfora mental em vez de etapas ou páginas. Decerto, enquanto forma de linguagem, a poesia tem facilidade para evocar imagens mentais, suscitando rearranjos e recriações internas, dando vida ao imaginário, trazendo a ele novos códigos e liberdade de composição. A abertura das combinações possíveis na linguagem, os silêncios entremeados entre as imagens e a formação de conjuntos semânticos contribuem de forma decisiva para a criação de uma nova linguagem. Para se confirmar a expressiva importância do trabalho de criação de diversas linguagens realizado pelo ateliê, Álvaro Andrade Garcia compôs o poema “MANIFESTA RADIOFUSORA”. Vejamos:

(ciclope broadcast)
estamos cansados da qualidade total
certamente não significamos
negócios em torno do relógio
somos também um sítio
de radiofusão larga
fazemos o que podemos
estamos aqui para ser
e sorrir
por que a devoção também é
alegria na alma
esta é a ciclope broadcast
estamos exaustos de tanto trabalhar
e ver outra vez
os genocídios
e as causalidades
ciclope broadcast
cada dia pela felicidade
cada dia mais um triz
não estamos no ar
24 horas por dia
e não cremos em guerra
somos
a mistura étnica
o DNA cultural
um produto da sexualidade
sabemos disso
queremos isso
é só isso
(GARCIA, 2002, p. 27-28)

No poema acima, podemos perceber a importância que a "ciclope broadcast" tem na trajetória de Álvaro Andrade Garcia. Além de propagadora de suas obras, está fundamentada em realizar um trabalho sério, mas também feito com leveza e sem a pressão dos mercados cultural e editorial. Em busca da possibilidade de criar a partir de um novo paradigma que transforme multimídia em algo menos insensível e distante.

O Sítio de Imaginação existe mentalmente desde 2000 e foi concebido para ser um laboratório de desenvolvimento dos conceitos propostos e praticados por Álvaro Andrade Garcia. A ideia do sítio era a de um lugar que fazia uma espécie de labirinto ou tessitura que amarrava os poemas e histórias a imagens e memórias do autor. Por exemplo, as imagens de uma noite no sítio à beira da fogueira ilustram poemas de *Fogo*. Em junho de 2002, estreou na internet a sua versão 1.0, no endereço www.ciclope.art.br, com versões para CD ROM e intranets, e já com intensa participação de colaboradores. Em 2003, foi lançada a versão 2.0 com uma instalação no Festival Vida e Arte, em Fortaleza. Em 2005, a obra software chegou à sua versão 3.0 e em 2006 foi lançada no Espaço UNA Liberdade a versão 3.5, que integrava o uso de joysticks à sua interface. O Sítio chegou à versão 4.0 em 2006, sendo exibido no Festival de Inverno da UFMG, em

Diamantina. E também em 2007, quando incorporou rotinas de interação coletiva em sua interface. Em 2009, chega à versão 5.0, e, finalmente em 2012, à versão 6.0, com a reescrita completa do seu código e publicação do programa sob licença livre GNU LGPL e com o nome de Managana 1.0. Ressaltamos que, ao longo desse período, seu conteúdo foi todo reformulado e tornado livre, passando a contar com novo player, novo editor, nova plataforma de publicação digital e conteúdos renovados em inglês e português, compondo um novelo de mais de 70 fluxos interativos licenciados pela Creative Commons Brasil 3.0 e constituindo-se como um ambiente digital com características orgânicas em permanente mutação (Cf. GARCIA, 2009).

O site Ciclope.art é voltado para a arte, cultura e poesia digitais. Em seu blog há posts, geralmente curtos, escritos pelo autor e por Lucas Junqueira. Ao todo são 61 páginas que comunicam sobre diversos assuntos em português e inglês, como a obra de Álvaro Andrade Garcia, biografias dos mantenedores, notícias do contexto tecnológico, jogos, mídias, funcionalidades dos programas, experiências, entre outros. As publicações iniciaram em 2009 e continuam até os dias atuais. Embora haja uma seta para ir para os posts mais antigos e outra para ir para os posts mais recentes, é importante ressaltar que, para acessar uma página intermediária, a partir da página 10, por exemplo, fica cansativo, visto que é preciso clicar uma a uma até chegar na página pretendida. Além disso, muitos posts possuem links para acessar a outras matérias sobre o assunto mencionado, no entanto, muitos deles não estão mais disponíveis para acesso. Abaixo, seguem as imagens destacando a parte final da página de apresentação do blog, em que estão os comandos de acesso aos posts mais recentes e mais antigos.

Figura 47 - Comandos de acesso aos posts do blog no ateliê Ciclope.

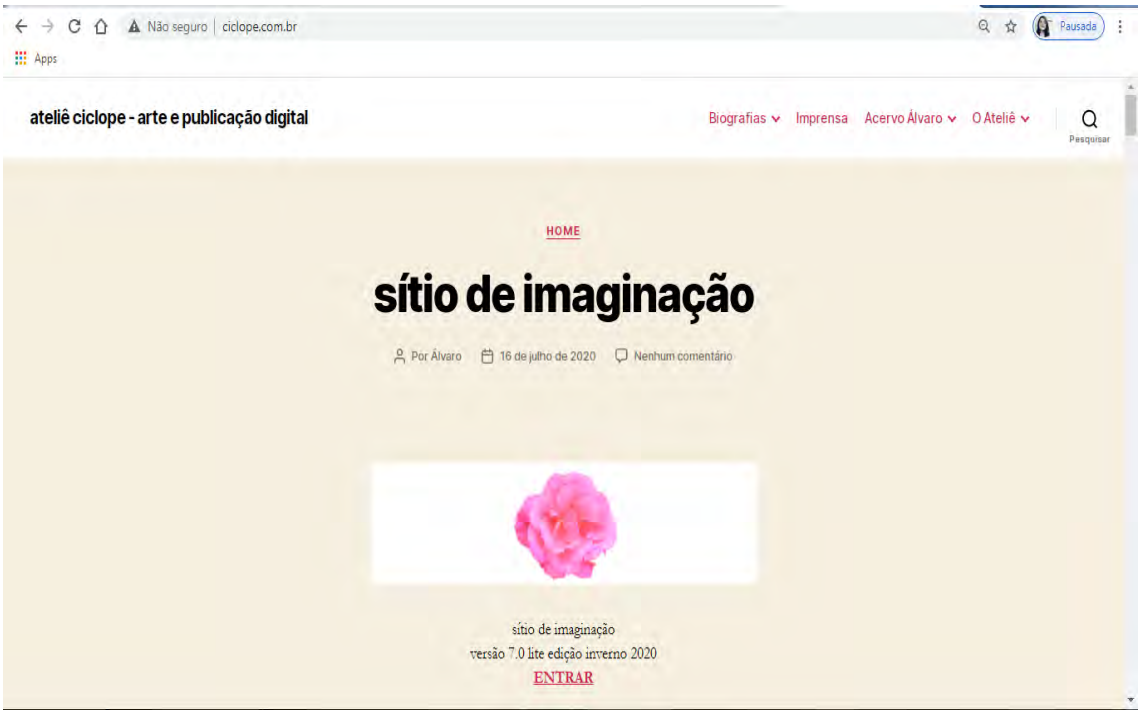
Fonte: http://www.managana.art.br/.

Figura 48 - Comandos de acesso aos posts do blog no ateliê Ciclope.

Fonte: http://www.managana.art.br/.

Atualmente, está no ar uma versão 7.0 lite do Sítio de Imaginação, edição de inverno 2020, para expor e divulgar entrevistas, crônicas jornalísticas, resenhas de livros, videocrônicas, webdocumentários, textos teóricos e a obra impressa e digital de Álvaro Andrade Garcia, além dos videopoemas e obras digitais que foram recuperadas do fin(d)ado Managana.

Figura 49 – Versão lite do sítio de imaginação



Fonte: http://www.managana.art.br/.

Como podemos observar na imagem acima, o Ciclope.art continua em pleno funcionamento. É só clicar na palavra ENTRAR que está localizada abaixo da rosa na

parte superior da tela. Cabe mencionar que essa rosa é uma imagem real fotografada no sítio do autor e transformada em imaginária para compor o ambiente do site. É importante destacar ainda que, o Ciclope.art vem se construindo como um ambiente digital com características em permanente mutação, tem duração indefinida e atualizações com periodicidade flexível para facilitar a rotina dos leitores. Seu funcionamento é intuitivo e a sua interface contempla uma série de novas ferramentas para lidar com a imaginação no meio digital, levando em conta as restrições que ainda existem. Em constante evolução, armazena e articula conceitos numa série de experiências de interatividade e organização gráfica.

Atualmente, funciona mantido por Álvaro Andrade Garcia, que continua publicando e repostando conteúdos digitais, além de projetos próprios. Segundo o autor, "são os novos possíveis para a poética" (GARCIA, 2020, s.p.). Nessa nova trajetória, o Sítio de Imaginação pode ser: outdoor animado, site de videopoemas, cinema interativo, gestor de comunidades na web, software para VJ's, ou até mesmo "o silêncio que precisamos ouvir" (GARCIA, 2020, s.p.). Entre tantas possibilidades e conceitualizações, este espaço descategorizado para a manifestação artística é uma obra aberta em pleno curso e, portanto, também está sujeita à releitura. Afinal, navegar no Sítio é como escarafunchar a cabeça do poeta, movendo-se entre seus pensamentos, reminiscências e sonhos.

4.2 Managana: um software para criação e exibição de conteúdo digital interativo

> O nome Managana com raízes no sânscrito, formado por mana e gana, presentes no hino da Índia, significa 'mentesdasgentes'. O primeiro verso do hino "Jana gaṇa mana adhināyaka" é traduzido oficialmente para o inglês como: "Thou art the ruler of the minds of all people". Mana, maná, manancial, emanar, gã, ganas, ganancias, povo, gente, pessoas, seu espírito, ideias, imaginações… (GARCIA, 2011, s.p.).

Os softwares que produzem obras multimídia, inclusive livros e obras audiovisuais, podem gerar interações e navegações capazes de transformar até o conceito do que seja uma obra. Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia afirma que, "no mundo digital o software entranha-se na essência das obras e modifica substancialmente a sintaxe das mídias" (GARCIA, 2011, s.p.). Logo, a importância do software não pode

mais ser desconectada da obra em si, para o autor, inclusive, o software também é uma obra.

Pensando em poesia de forma mais ampla e, principalmente, na poesia digital com suas características presentes em outros meios e locais que não o texto, o software pode ser obra, assim como o código pode ser poesia. A história do software Managana, por exemplo, está imbricada com a poesia. Segundo Álvaro Andrade Garcia, o Managana surgiu "[...] inclusive, da necessidade que tínhamos de um software para lidar com os fluxos imagéticos, a animação de texto e a conexão de texto com imagem e com som no ambiente multimídia, dentre outras coisas" (GARCIA, 2014, p. 276). A versão 1.0 foi programada e apresentada no Museu de Arte da Pampulha por Victor Volker, em 2002. A partir de 2005, o desenvolvimento do software ficou a cargo do designer e programador Lucas Junqueira, que criou três versões até chegar à versão do Managana reescrita por ele com ferramentas livres, em 2012. Conceituado por Álvaro Andrade Garcia como "um software livre multiplataforma para publicação digital baseado na imaginação como interface" (GARCIA, 2020, s.p.), o Managana foi concebido com o objetivo de proporcionar um ambiente de convivência e fruição estética na internet, usando a imaginação como metáfora para sua interface para produzir conteúdos culturais em publicações e instalações multimídia em parceria com instituições nas áreas da literatura, da arte e da poesia, confirmando o espírito de comunidade "povo, gente, pessoas, seu espírito, ideias, imaginações…" (GARCIA, 2011, s.p.) disposto na epígrafe no início deste subcapítulo.

O Managana funcionou no endereço eletrônico http://www.managana.art.br/, *on line* de 2012 a 2019. Em 2020, com o bloqueio do software Flash e seus derivados livres na internet e em apps, tornou-se impossível navegar pelo Managana *on line*. Atualmente só é possível acessar conteúdos feitos nele em versões locais ou videoinstalações interativas. Desde então, Álvaro Andrade Garcia tem realizado um trabalho hercúleo transportando todo o material, que é possível, armazenado no software para o endereço do ateliê Ciclope. Devido a isso, ao longo deste capítulo, todas as menções sobre o software serão feitas com o verbo no passado vislumbrando assim ser o mais fiel possível à situação de finitude do Managana. Para além disso, ressaltamos que as imagens expostas também se referem ao tempo em que o software estava em funcionamento e foram arquivadas pela pesquisadora desta tese.

Figura 50 - Tela de apresentação do software Managana

Fonte: http://www.managana.art.br/.

Os recursos do software Managana possibilitavam atualização e edição imediatas através de interface gráfica e da integração com Twitter, Facebook e posts do WordPress. Contava com a manutenção de comunidades com 70 fluxos interativos compostos da interseção de conjuntos de audiovisual, gráficos e textos externos para reproduzir e publicar conteúdos de arte, literatura, revistas eletrônicas e documentários na internet, tablets, smartphones e instalações. Por isso, este software foi usado em vários projetos do Ateliê Ciclope e exibições públicas de seus projetos.

Licenciada sob a LGPL da Free Software Foundation, a versão 6.0 foi totalmente reescrita usando ferramentas livres e aptas para rodar em projeções, televisores, monitores de computador, notebooks, tablets e smartphones e em vários sistemas operacionais como Windows, Linux, Mac, Android 2.2, em iPads e iPhones, podendo adicionar conteúdos via RSS, acesso a vídeos no Youtube, Vimeo e Livestreams; Google Maps, Street View e Tradutor, além de importar conteúdos dessas fontes como também exportar informação para G+, Facebook e Twitter, conforme era descrito no site. As interações ocorriam por meio de mouse, touchscreen, controle remoto, joysticks, Kinect e/ou outros sensores embutidos em seu design e permitiam a edição *on line* via web e o recebimento de posts via tablets e smartphones, pois, o editor

de conteúdo era integrado ao WordPress, o que facilitava uma edição mais dinâmica à espera da publicação.

Por ter sido elaborado para ser divulgado em meios massivos como os dispositivos móveis, o Managana também podia mixar, sequenciar fluxos de mídia e interagir com as principais plataformas do mundo digital. Assim, era possível produzir nesse software desde um vídeo interativo a uma revista eletrônica. Embora as comunidades fossem criadas em formato e estrutura de arquivos abertos e já implantados, era possível que qualquer leitor pudesse contribuir e até mesmo produzir através de uma obra várias outras, retomando assim a ideia de multiplicidade de Pedro Barbosa. O gerenciamento de acesso e modificações do conteúdo era realizado por seus administradores e autores. Isso era possível porque as possibilidades de criação oferecidas pelo software, em permanente mutação, permitiam ao usuário-leitor criar outras obras, diferentes no seu sentido e equivalentes na sua estrutura, reinventando-as incessantemente e promovendo uma relação interativa entre autor, dispositivo e leitor, provocando-o a participar.

Conforme era descrito na página do Managana, destacamos que o software possuía 8 comandos centrais e definidores das possibilidades de manuseio do software: "Sobre, Licença, Versões, Downloads, Contribua, Personalize, Forum e English". Esses comandos ficavam na barra superior da tela e possibilitavam ao usuário escolher e baixar os pacotes para fazer suas próprias criações de acordo com o seu dispositivo móvel ("Pacote completo, Pacote de instalação/atualização do Managana, Managana para Windows, Plugin WordPress e o tutorial Aprendendo a usar o Managana"), para depois adaptar o software de acordo com as necessidades de sua obra.

Quando se clicava em "Sobre", o usuário tinha acesso a todas as informações sobre o que era e como funcionava o software. Em "Licença", eram descritos os termos de licença do software. Em "Versões", aparecia a versão atualizada do software, além de imagens do editor de Managana e os efeitos que foram utilizados para produzir as obras. Logo abaixo, havia o endereço para fazer o download do software e um espaço de contato com o autor. Em "Downloads", o usuário podia escolher e baixar os seguintes pacotes para fazer suas próprias criações de acordo com o seu dispositivo móvel: pacote completo, pacote de instalação/atualização do Managana, Managana para Windows, plugin WordPress, o tutorial em PDF ou em ODT – Aprendendo a usar o Managana, Criador de apps, a ferramenta PDF2DIS, Instalações interativas, Aplicação móvel e Código fonte. E em "Personalize", o usuário tinha a possibilidade de adaptar o

software de acordo com as suas necessidades e da sua obra. O sítio ainda previa um "Fórum" para a criação de comunidades. E quando o usuário clicava em "English", obtinha acesso ao manual do software em inglês.

Além desses comandos, havia duas gotas-botões de comando: "Doe agora e Personalize". Abaixo da descrição e o conceito do software, ficavam os recursos que podiam adicionar os conteúdos produzidos pelo software às mídias socais e o símbolo de conexão da internet. Na parte inferior, havia exemplos de como foram personalizados no Managana diversas revistas eletrônicas, livros e sites dedicados à sustentabilidade. Vejamos na imagem abaixo como eram dispostos os comandos na página inicial do software Managana:

Figura 51 - Comandos do software Managana

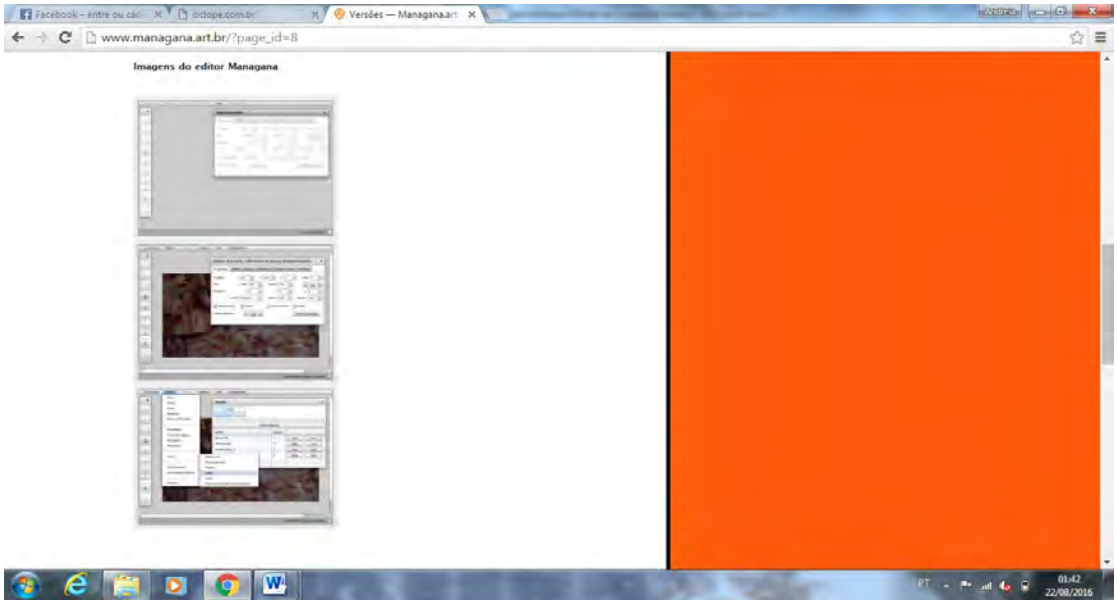
Fonte: http://www.managana.art.br/

No Managana, o editor retirou a metáfora da página do centro da interface e passou a usar a metáfora dos fluxos. Assim, o software funcionava como se fosse um editor de vídeo ou de áudio. Cada imagem tinha a sua própria *time line* e o programa tinha uma segunda *time line* na qual todas as outras *time lines* entravam. Através do software e das interações, o editor podia posicionar as outras *time lines* para frente e/ou para trás, trocando elementos, passando, aumentando, diminuindo ou sequenciar, mixar e/ou gerar interação entre elas. Em outras palavras, significa dizer que qualquer pessoa

podia entrar no software, escrever o que quisesse, criar uma comunidade sobre qualquer tipo de assunto e/ou modificar uma obra já existente.

Vejamos também algumas imagens de como era o editor do software:

Figura 52 - Editor do Managana



Fonte: http://www.managana.art.br/.

Cabe ressaltar que, o software era programado para estocar e recuperar dados e executar operações lógicas e matemáticas em grande velocidade e também oferecia possibilidades de mediação, intervenção e transmutação, produzindo signos, significações e, em alguns casos, programados para executar determinado texto ou poema, potencializando e transformando o ambiente virtual, em tempo real, num espaço de leitura, performance, poesia e arte. Nesse sentido, é importante ressaltar que o software Managana foi imaginado com base no conceito de reconfiguração com o objetivo de que as obras nele editadas tivessem a possibilidade de releitura como premissa. A ideia de software livre e que foi assumida pelo Managana durante os anos de uso propõe algo que se materializa numa imensa comunidade criativa, a realizar de maneira interativa **recriações** (grifo meu) permanentes daquilo que a própria rede produz em nível de coautoria e não de apenas consumir as obras lá editadas. Ademais, os trabalhos de autoria do Managana eram distribuídos na web por meio de navegadores com Flash Player, aplicativos Android e Apple e podiam ser lidos, alterados e reeditados pelos usuários das comunidades.

Como se tratava de uma obra, os produtos criados no Managana também podiam ser recriados num processo constante de releitura pautados na ideia garciniana de que as coisas estão sempre acontecendo e fluindo. Ou seja, o Managana permitia recriações, portanto, permitia também reescrita e releitura de obras nele produzidas. Logo, o próprio software também é um exemplo de releitura na obra de Álvaro Andrade Garcia, visto que a obra não acabou na primeira versão e foi sendo reconfigurada até chegar à sexta versão. Como o autor afirma: "Ela continua existindo com as outras versões" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 276-277).

Nessa perspectiva, como já observamos em outras passagens, para Garcia,

> Nada está parado. Quando você quiser, você para. Você vai lá e aperta o "pause". Isso, inclusive, é uma posição maravilhosa que eu descobri depois para o texto, pois ele passa a ser uma possibilidade de se parar o tempo. Se eu paro o tempo, eu mato o vídeo, eu mato a música, mas o texto, não (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 276-277).

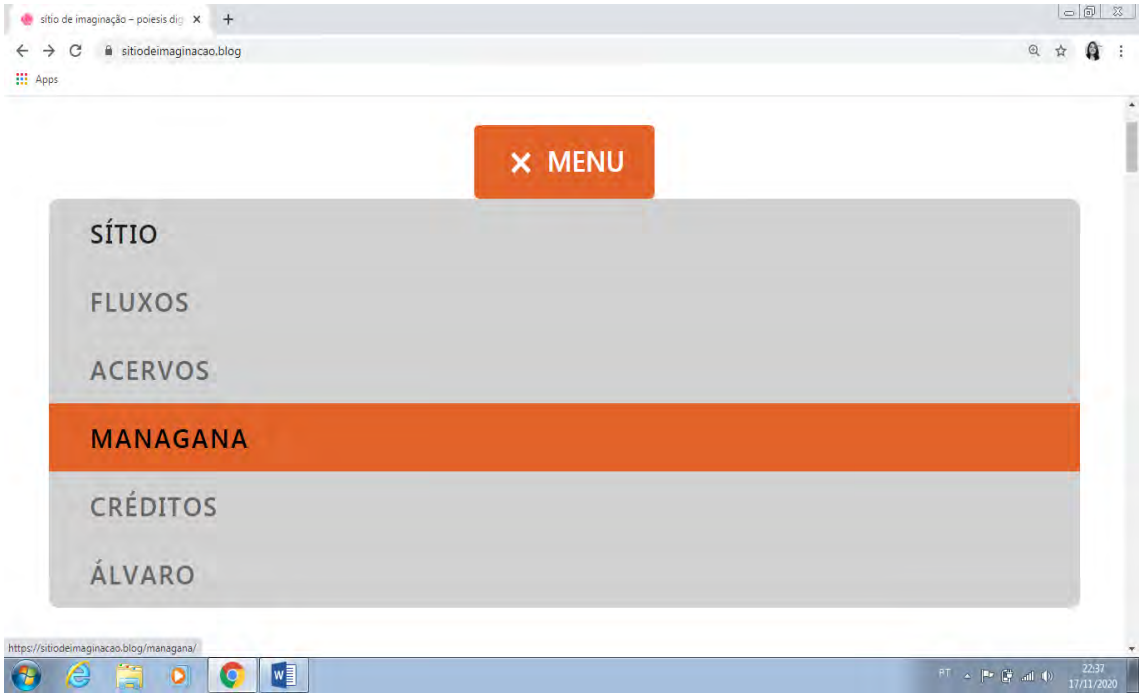
Assim sendo, podemos afirmar que Managana compunha-se de um conjunto de ferramentas para a criação e exibição de conteúdo digital interativo e podia ser exibido em qualquer sistema operacional, tanto na forma de aplicativo para computadores quanto para dispositivos móveis. Tendo em vista que foi criado como software livre e de código aberto para ser acessível e flexível, podia ser usado tanto por profissionais da área da Ciência da Computação quanto por qualquer pessoa que desejasse criar uma obra digital e tivesse conhecimentos básicos para isso. Contudo, cabe ressaltar que o software era simples, mas não simplificado. Para além do manual em inglês, para usar os recursos do Managana era necessário ter conhecimentos técnicos básicos, pois sem possuir conhecimentos específicos não se conseguia produzir nele. Essa observação ficará mais evidente adiante no subcapítulo 4.5 em que será descrita a produção de um produto pela pesquisadora utilizando-o.

Ao permitir a criação de comunidades de navegação o software livre Managana apresentava um viés inovador no que se referia ao papel do leitor de poesia. Isso porque, o programa foi feito pensando-se nos vários círculos e camadas, tanto de fruição ou leitura quanto de produção de conteúdo. Havia também uma série de ferramentas para a gestão das comunidades: licença de edição, licença de leitura para determinar dentre os participantes quem podia escrever e quem podia ler. Havia também a licença de interação, pois existiam camadas de interação diferenciadas em função dos diferentes tipos de pessoas que participavam das comunidades.

No Managana, o leitor também podia ser apenas leitor dos livros de Álvaro Andrade Garcia ou criar sua própria obra utilizando o software para ser lido por ele ou por outros leitores. Nesse caso, o usuário-leitor era conduzido a navegar por entre conteúdos e links espalhados em sua interface podendo a partir de uma obra única criar várias outras ou optar na escolha dos recursos que iria utilizar para produzir sua obra, que podia ser uma revista eletrônica, um vídeo, um livro digital, dentre várias outras possibilidades**.**

Ao longo de seus mais de dez anos de funcionamento, a obra-software passou por seis grandes transformações estruturais. No entanto, por usar o Flash, um software bastante utilizado na multimídia e na animação, mas que entrou em desuso, o Managana teve suas funções findadas em 2020, o que Álvaro Andrade Garcia classificou como "um enorme desastre", visto que a versão lite adotada pelo autor não possui as mesmas funcionalidades do Flash, o que prejudica a interação. Vejamos o menu do Sítio de Imaginação na imagem abaixo:

Figura 53 - Menu do Sitio de Imaginação



https://sitiodeimaginacao.blog/

A partir da imagem acima, podemos concluir que mesmo limitadas as funcionalidades, Álvaro Andrade Garcia tem se esforçado para dar aos leitores possibilidades de ler, ver e interagir com a sua obra poética. Assim sendo, podemos

concluir que são vários os desafios que perpassam o contexto literário atual. Cada vez mais os sistemas operacionais têm ficado complicados e para atender demandas de segurança ou design eles acabam invadindo outros sistemas operacionais para garantir funcionalidades, como gravar opções ou oferecer recursos mais úteis aos usuários. Nesse sentido, o movimento de software livre tem uma vantagem, visto que, por possuírem códigos abertos têm a possibilidade de adaptar ferramentas bastante conhecidas para que funcionem independente de instalações, mesmo a partir de drives externos, como pendrives. Contudo, nem tudo são maravilhas. Os usuários dos softwares livres se esbarram em outras questões, como a efemeridade e a obsolescência dos softwares. Para além disso, a questão da autoria merece ser discutida para melhor elucidá-la, como veremos no próximo subcapítulo.

4.2.1 A questão da autoria

> Para garantir a remuneração do trabalho criativo, nós adotamos a filosofia de dividir o que obtínhamos pelas obras de autoria entre as pessoas que criam o conteúdo, de acordo com os acessos a cada uma das obras, em um modelo semelhante ao existente nas plataformas de streaming (GARCIA, 2018, p. 225)[11].

As inovações no âmbito tecnológico trouxeram mudanças no contexto literário, inclusive no que se refere à questão da autoria. Para Flusser (2010, p. 93), "nos dias atuais, o artista deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação para elaborar, trocar e dialogar". Ou seja, atualmente a obra é concebida e produzida coletivamente, visto que vários profissionais, como editores, programadores e designers, trocam ideias para finalizá-la. Diante disso, surgem as seguintes indagações: como dividir a autoria de autores, programadores e editores que participaram em momentos diferentes do processo de criação? Como proceder nas obras que também incluem a autoria por parte do leitor ou do espectador? A quem atribuir a autoria dos textos produzidos no meio digital?

[11] To guarantee remuneration for creative work, we adopted a philosophy of dividing what we are able to get for the works authored among the people that create the content, according to the accesses to each of the works, in a model similar to existing streaming platforms (GARCIA, 2018, p. 225)[11].

De acordo com Pedro Barbosa, “no texto computacional, a atitude do escritor encontra-se, na verdade, profundamente alterada nos próprios alicerces que antes o sustentavam como autor, isto é, como fonte originária ou centro gravitacional da mensagem” (BARBOSA, 1996, p. 113). O autor ainda complementa que atualmente “a função do autor será a de estruturar o mais objectivamente possível a criação literária, e o leitor deverá encarar o texto como um objecto estético em certo grau independente do seu autor” (BARBOSA, 1996, p. 113). Isso significa que, o autor concebe a ideia, o técnico formaliza o programa que executará a obra e o leitor a lê e interage com ela. Assim, o texto surge em primeiro plano como se fosse a fonte originária da informação.

Cabe frisar que o autor fornece a ideia, mas isso não significa necessariamente que será ele que fará a obra. Embora o autor seja quem tem o controle sobre as variações feitas pela máquina e quem também aplicará todas as variações seguindo os seus critérios de apreciação estética e poética, ele concebe a ideia e repassa ao programador que a executa. Autor e programador, na maioria dos casos, dividem a autoria dos textos executados no meio digital. Ou seja, a produção de uma obra no meio digital é coletiva. O autor tem a ideia de concepção, o programador a executa em um programa e o leitor interage com a obra. Importante ressaltar que um procedimento criativo não exclui o outro. Apenas, abre-se espaço para novos. Ainda há casos em que o autor permite que o leitor, ao interagir com a obra, também participe da autoria dela. Logo, a relação escritor/leitor se torna diferente daquela que o livro normalmente oferece, já que o programa convida à participação ativa do leitor mediante o mouse e/ou o teclado do computador.

Na literatura digital, portanto, autor e leitor são diferentes em seu estatuto e papel dos da literatura impressa tradicional, o que consiste em uma ampliação dessas funções e também do conceito de textualidade. O texto eletrônico é justamente o tipo de objeto a ser lido que admite essa manipulação, esse deslocamento material a que o leitor submete a posição do autor. Cada vez mais, o autor moderno tem buscado aprender a lidar com a utilização de dispositivos no processo criativo de uma obra. A literatura digital dá autonomia ao leitor para manipular o texto na tela, o que para alguns significa a independência do leitor; afirmando-se comumente que se trata de uma leitura que é escrita e, mais, que é escrita absolutamente desvinculada de qualquer escrita do criador do sistema. Nesse sentido, segundo Robert Scholes, “decreta-se luto oficial pela morte do autor tradicional, solapado em seu papel de criador por esse novo leitor – alforriado da submissão ao escritor graças às tecnologias telemáticas –, podendo então escrever e

criar por sua própria conta e risco" (SCHOLES, 1989, p. 75). Todavia, é de extrema importância observar que há critérios que devem observados, visto que a escrita do leitor é na verdade e sempre uma segunda escrita, que só pode ocorrer graças às interferências entre as linguagens do programador e as linguagens várias do escritor. Ainda de acordo com o autor,

> há ainda uma relação de dependência entre a escrita deste e a escrita do leitor. Podemos dizer que a primeira é solidária da programação (quer dizer, que estabelece um diálogo com esta). Já a segunda – a escrita do leitor –, mais do que solidária, é o resultado da programação; ela é o próprio programado (SCHOLES, 1989, p. 76).

Em outras palavras, a escrita do leitor não pode estabelecer nenhum diálogo com os resultados da programação, pois ela já é um desses resultados. Todavia, não se deve confundir programado com previamente determinado. Quando falamos que a escrita do leitor é aquilo que foi programado, isso não significa que ela já esteja totalmente tramada antes de ser materializada ou que seus limites e condições de contorno já sejam predefinidos pela conjunção entre as linguagens de programação e as linguagens do escritor. Entre leitor e escritor, enfim, instala-se não a previsibilidade limitante dos sistemas fechados, mas o determinismo aberto que toda leitura pode ter e deve assumir. Nesse sentido, Scholes ainda complementa que,

> Entre leitor e autor se estabelece uma duplicidade anterior à materialização da linguagem em forma de escrita: o leitor que sou agora de um dado texto busca, num primeiro momento, a perspectiva do autor que eu já era de minhas palavras; já o autor de quem julgo receber o texto não é apenas o outro que produziu esse texto, mas é também uma dada maneira de manifestar a originalidade com que me insiro na língua por meio desse texto e dessa linguagem (SCHOLES, 1989, p. 77).

Assim, podemos afirmar que entre autor e leitor se estabelece uma relação de duplicidade e cumplicidade. O autor, ao produzir um texto, deixa nele a sua maneira de escrever. Já o leitor, ao ler um texto, escreve nele, ainda que pouco, um tanto de sua história, de sua vida; ele inscreve em seu ser algum ritmo de palavras, algum movimento de fala, alguma imagem verbalizada ou verbalizável. No meio digital, essa possibilidade de várias pessoas poderem entrar, sair, trabalhar e/ou fazer coisas na mesma obra, amplia a discussão acerca da autoria da obra. Para Álvaro Andrade Garcia, "a autoria de uma obra deve ser dividida entre autor, programador e os leitores que participam das comunidades e visitam a obra, alterando-a ou meramente lendo-a"

(GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 277). Para exemplificar, o autor cita a obra "Liberdade" que foi pensada e executada por várias pessoas, entre poetas, programadores, engenheiros e técnicos em sistemas de informação, comprovando que, "depois que a obra é proposta, o seu conteúdo se torna disponível e passa a ser frequentado por comunidades que vão frequentar a mesma obra, pelos mais diversos motivos, e com níveis de leitura também diferentes" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 277). E é isso que mantém a obra viva e em constante releitura, já que pode ser alterada e reescrita em várias versões.

Ciente de que certas escritas só podem ser produzidas dividindo-se a autoria, Álvaro Andrade Garcia compartilha com Lucas Junqueira a criação do software livre Managana. Nele, as comunidades criadas podiam realizar de maneira interativa recriações permanentes das obras que estavam sendo produzidas, inclusive para mantê-las vivas. Acerca disso, Garcia salienta que,

> O papel do autor nessa coletividade se torna mais complexo, na medida em que ele não é apenas o criador/propositor, mas tem de ser também o mantenedor, aspecto crucial da sobrevivência da arte digital em nossos dias, pois dele deriva tanto os cuidados para armazenagem das criações, quanto a sua manutenção, algo difícil e custoso, dadas as constantes atualizações dos softwares e sistemas informáticos (SILVA, in GOBIRA, 2017, p. 85).

Confirmando o disposto acima, durante a ELO'2017, em que estavam presentes pesquisadores e artistas que se propõem a promover a escrita, publicação e leitura de literatura em meios eletrônicos, Álvaro Andrade Garcia apresentou os livrEs *Grão* e *Poemas de brinquedo* como resultados positivos do uso do Managana e da produção autoral coletiva. Segundo o autor, "os resultados desta publicação vieram da integração de diversas camadas de conhecimento do seu trabalho em equipe"[12] (GARCIA, 2018, p. 229). Isso porque, a equipe composta pelo autor, editor, animador, designer gráfico, designer de som e programador, trocando experiências e opiniões, conseguiu superar os desafios de passar de um sistema semiótico para outro, desdobrar e transformar em diferentes mídias para criar e produzir as referidas obras, garantindo o sucesso do software Managana e da equipe, bem como a divisão do lucro entre os coautores, conforme Garcia também salienta na epígrafe deste subcapítulo.

Álvaro Andrade Garcia ainda afirma que, devido a possibilidade de a obra digital ter várias versões, ao longo desse processo, outras pessoas podem participar da

[12] "the results of this publication came from the integration of diverse layers of knowledge of its teamwork" (GARCIA, 2018, p. 229).

sua produção, inclusive o leitor. Isso acontece porque, novas tecnologias de escrita permitem, por si só, novos exercícios da autoria. Em *Poemas de brinquedo* (2016), por exemplo, quando Garcia imaginou a ideia para fazer o livro, ele contou com a participação de inúmeros colaboradores: do coautor pensando a voz, do editor pensando a edição em papel, do designer pensando na tipografia e do programador movimentando as palavras. Ou seja, foram inúmeros profissionais pensando a mesma obra para conclui-la, reforçando, portanto, a questão da expansão e do compartilhamento da autoria.

Ressaltamos que, durante o processo de criação, todos os profissionais envolvidos estão a fazer uso ou expansão de seus conhecimentos técnicos, a alterar configurações da máquina, instalando ou reinstalando programas e a fazer intervenções no ambiente de trabalho do computador, alterando áreas de atuação, alargando redes internas e disponibilizando redes externas. E, ao longo de todos esses processos, estão sempre sendo chamados, externamente, a possíveis ou necessárias entradas em outros sítios ou endereços eletrônicos; ao mesmo tempo, internamente, estão lançando mão de programas paralelos (editores de imagens e de texto, gerenciadores de placas de vídeo e de áudio etc.) àqueles de que nos servimos para entrar no ciberobjeto (Cf. SANTOS, 2003).

Em regime de interatividade, o leitor após visualizar a obra, utilizar o programa e continuar o processo de criação, o que torna a sua participação mais atuante, assume a posição de coautoria do texto produzido. O autor também pode ocupar o lugar de leitor, ao qual cabe animar antecipadamente a mensagem pelas intencionalidades imaginativas que lhe possa atribuir num devaneio. Essa relação pressupõe que os utilizadores de qualquer programa ou software, sejam leitores ou autores e joguem entre si o intercâmbio de papeis. A qualquer um deles pede-se que leia e que escreva, pressupondo assim um verdadeiro exercício de escrita-leitura. Exemplo disso é a utilização do wiki. Definido como "um conjunto de páginas que podem ser editadas por quem quer que seja, em qualquer lugar, a qualquer hora" (BEIGUELMAN, 2003, p. 38), para usá-lo não é preciso instalar nada, mas qualquer um pode ser um servidor de wiki, pois o programa é grátis e regido pelas normas gerais de licenciamento público (GPL - *General Public License*). Por ser simples de usar, não só dá a possibilidade para qualquer leitor de se tornar um coautor, incorporando imediatamente suas modificações ao corpo do texto, como cria um histórico dessas modificações e, simultaneamente, arquiva todas as mudanças realizadas até o momento, gerando um e-palimpsesto.

A partir do exposto, podemos afirmar que as novas mídias oferecem novas possibilidades para a experimentação e inovação na poesia, inclusive no que se refere à possibilidade de coautoria do leitor. Em diversos contextos, um software inovador, com base em algoritmos lógicos ou matemáticos bem elaborados pode ser mais um instrumento no campo literário para a criação dos autores. Pedro Barbosa explica em seu livro como funciona o uso criativo dos softwares, abrindo perspectivas para o que viria a ser uma "criação maquínica":

> a criação artística, ao incorporar sistemas de computação eletrônica, há de se desdobrar em duas operações distintas: a concepção e a realização. A fase da concepção, que integra a elaboração de um repertório de dados e a invenção de um algoritmo (ou modelo gerativo) para os tratar, é a parte humana do processo; a fase da realização será depois confiada à máquina (BARBOSA, 1996, p. 73).

São diversas as plataformas que utilizam procedimentos combinatórios para interagir com o leitor. Entre outros recursos que exploram especificidades da escrita digital e a possibilidade da coautoria, temos também os programas de geração automática de texto, como o Poemário[13] desenvolvido pelo poeta português Rui Torres. A seguir, vejamos a imagem da página inicial do Poemário:

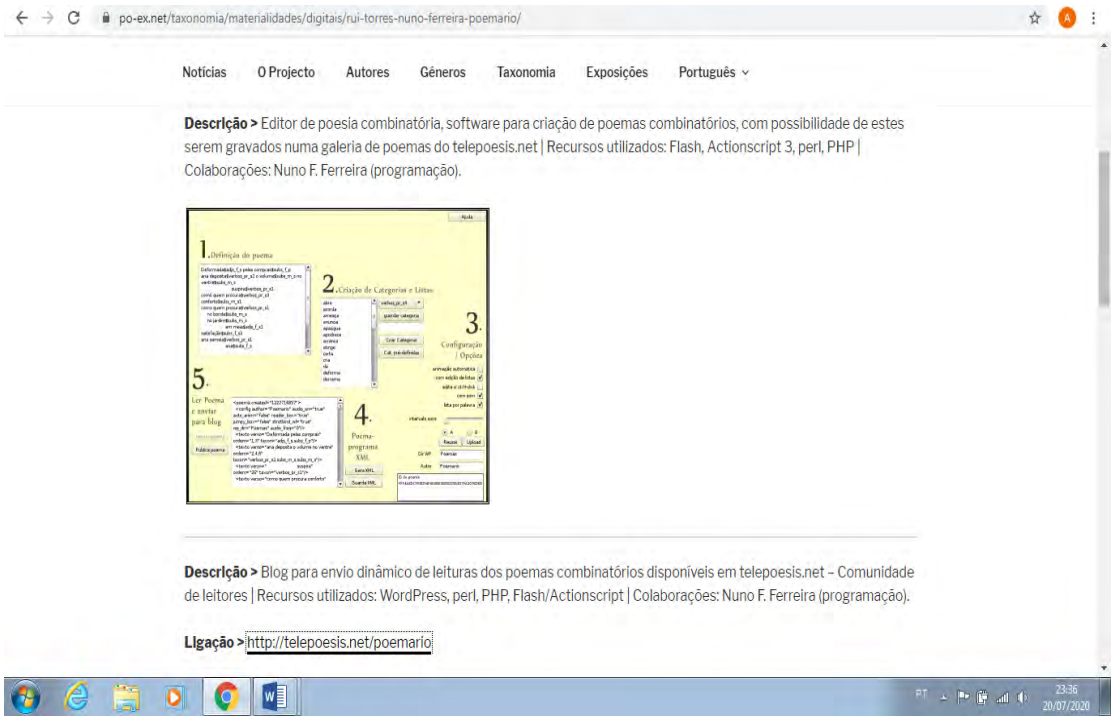
Figura 54 – Blog Poemário

Fonte: http://telepoesis.net/poemario.

[13] Endereço eletrônico do Poemário de Rui Torres: http://telepoesis.net/poemario.

Afinado com o campo da arte generativa, que explora a criação automatizada por máquinas ou mediada por instruções matemáticas que determinam as regras de funcionamento da obra, no Poemário o leitor pode clicar e selecionar versos, cujo poema recombinado será publicado nomeando-o como e-autor. Agora, vejamos a página de descrição de funcionamento do Poemário:

Figura 55 - Página de descrição de funcionamento do Poemário



Fonte: http://telepoesis.net/poemario.

Nas imagens observadas, podemos afirmar que a liberação das formas de escrita e a problematização dos circuitos de leitura, por meio de narrativas não-lineares e multissequenciais, reconfiguram a relação literatura/livro/leitor. Percebemos que, ao utilizador literário do Poemário tanto pode ser reservada uma função meramente passiva (leitura eletrônica), como pode também ser-lhe concedida a possibilidade de coescrever o texto proposto. Nesse sentido, a recepção literária assume então o estatuto de cocriação. Isso porque, segundo Pedro Barbosa (2016, p. 233) "a obra apresenta-se como um autêntico processo ativo de escrita-leitura, no qual a noção de escrita e de leitura é revolucionada". Dessa forma, a leitura tende a se tornar, cada vez mais, coletiva e anônima, fazendo com que a separação entre autor e leitor seja apenas casual, mas não absoluta, podendo ser revertida a qualquer momento.

Contudo, é importante destacar que, se a autoria muda é porque um conjunto de práticas culturais que configuravam a noção e a experiência da subjetividade estão sendo reprocessadas em um mundo globalizado, onde a soberania do autor, ao mesmo tempo em que se dilui, tem sua existência multiplicada como telepresença e conjunto de identidades compartilhadas. Nesse contexto, a autoria é revalidada por projetos que criam ambientes colaborativos e aposta em novas relações possíveis entre o autor e obra, como destaca Beiguelman:

> Seja problematizando os mecanismos de funcionamento da Rede e apropriando-se deles para fins de intervenção cultural, seja questionando e apostando em novas relações possíveis entre a obra e o leitor, a autoria é revalidada por projetos que criam ambientes colaborativos onde se conforma uma outra forma de subjetividade, mais fluida ou expandida (BEIGUELMAN, 2003, p. 52).

É importante ressaltar que, durante um longo período, a autoria teve uma aura quase sagrada. No entanto, à medida que o acesso à distribuição em massa pela web foi oportunizado, o conceito de autoria mudou. A mudança pode levar a uma consciência maior sobre direitos de propriedade, à medida que mais pessoas têm a sensação de posse sobre as histórias que criam. Porém, pode resultar também em uma desmistificação do processo criativo, um reconhecimento crescente das dimensões comunitárias da expressão, à medida que o ato de escrever assume mais aspectos das práticas tradicionais (Cf. JENKIS, 2013). Jenkis atribui a essa mudança no conceito de autoria o fato de que, "nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades" (JENKIS, 2013, p. 31). E é nesse sentido que o autor nomeia a nova forma de autoria de autoria cooperativa, como sendo "[...] a extensão do trabalho técnico e criativo, expandindo potenciais significados e conexões intertextuais do texto ou da franquia" (JENKIS, 2013, p. 157). Para isso funcionar, é necessário que cada um dos autores imaginem o universo do texto com consistência suficiente para que cada parte faça parte de um todo e com flexibilidade suficiente para que o universo seja reproduzido em todos os diferentes estilos de representação – da animação computadorizada às imagens.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. Para tornar esses universos ainda mais reais, autores, programadores e leitores começam a criar artifícios que formam um contexto, identificados por cores, cronologia, árvores

genealógicas, mapas, relógios, calendários, entre outros. No contexto literário digital, portanto, esse parece ser o novo caminho a ser trilhado na área da autoria. Para tanto, é importante ter ciência de que é ilusória a tirania do autor, assim como é relativa a liberdade do leitor na interpretação. Logo, o melhor a se fazer é abandonar a noção fechada e personalizada de autor e pensar em outros termos de autoria, posto que cada vez mais ela tende a ser compartilhada entre autor, programador, ilustrador, editor e leitor.

4.2.2 Efemeridade e obsolescência no contexto literário digital: memória versus esquecimento

> O programa que as pessoas mais usavam se chamava Word Star, que depois sumiu na poeira do tempo (GARCIA, in BARBOSA; RICARTE, 2014).

A velocidade com que o meio digital evolui e se transforma é impressionante e, muitas vezes, assustadora. A substituição constante de máquinas e softwares por vezes nos faz esquecer que o mundo das máquinas tem a sua história, bastante saudosa para muitos. Essa questão é tão frequente que há sites, como o "*The Obsolete Technology Website*" e o "*Steve's Computer Collection*", que foram criados e organizados para trazer informações sobre várias gerações de computadores e demais dispositivos tecnológicos que já foram anunciados como grande novidade e que nos dias atuais encontra-se desatualizado e em desuso.

As transformações tecnológicas consequentemente trazem mudanças de conceitos e paradigmas em diversas áreas, inclusive na literária. Aliás, esse tom provisório e fugaz acompanha a obra literária desde sempre, não importando se o seu suporte é a tela, o papel ou a oralidade. Cabe ressaltar que antigamente os incêndios nas bibliotecas fizeram desaparecer nas cinzas acervos preciosos como os de Alexandria. Atualmente, um outro possível ponto de aproximação entre textos eletrônicos e oralidade estaria na efemeridade das poéticas digitais, isto é, na velocidade com que suas estruturas se alteram, se perdem (às vezes, para sempre), ou são retomadas. Questões de efemeridade não são novidade. Entretanto, o que se observa é que, na história das mídias digitais, termos e conceitos obedecem a um rápido ciclo de obsolescência trazendo desafios para poetas e programadores.

É da natureza da tecnologia que cada novo passo torne obsoleto o anterior. Isso porque, os produtos da tecnologia geram apenas curiosidade nos que os veem a partir de um lugar situado num futuro que eles se revelam incapazes de conter e também porque a velocidade do novo gera o risco do apagamento da memória, uma vez que sequer é possível encontrar, após curto intervalo de tempo, máquinas capazes de reproduzir a experiência do limite ou mesmo a informação armazenada. É comum velhos sistemas operacionais não funcionarem nos novos computadores e com eles ficarem no limbo uma série de aplicativos e produtos que se perdem. Como também é muito provável que qualquer arquivo gravado em DVD esteja ameaçado de extinção, caso não seja possível convertê-lo para outra mídia ou dispositivo que aceite a conversão. Decerto, do videotexto à animação em Java há um abismo tão grande quanto o que se abre entre os velhos monitores e as telas de LCD, o que torna evidente a vulnerabilidade e a volatilidade existentes no espaço cibernético. Álvaro Andrade Garcia pontua que, na sociedade do efêmero, a tecnologia é constantemente revista por novas mídias, tanto que muitos usuários usam ferramentas iconizadas que não conhecem, como o aerógrafo. Segundo o autor, isso acontece devido à popularização do computador e à crescente demanda por programas e dispositivos cada vez mais potentes, tornando os anteriores obsoletos.

No contexto literário, a produção de obras digitais tem sido cada vez mais frequente. No entanto, poetas e programadores demonstram grande preocupação com a manutenção delas. Embora a obsolescência e a efemeridade seja um desafio constante, alguns sites conseguem manter as suas experiências, como o The Electronic Poetry Center da Universidade de Buffalo e o Arquivo Digital da PO-EX. Contudo, é importante destacar que os custos de produção e de reprodução destas experiências são elevados. Com o passar do tempo, essa situação poderá se agravar ainda mais, visto que a interconectividade mundial e a possibilidade da interação entre os canais de produção e consumo de informação tornaram-se uma realidade, que agora avança com o aumento da velocidade dos meios físicos de comunicação, permitindo trocas imediatas de maiores quantidades de dados, vitais para aplicativos com uso intenso de meios audiovisuais e sistemas que usam interação em tempo real (Cf. GARCIA, 2009). Para Reis citado por Hayles (2009, p. 51), "a literatura digital constitui um novo terreno para a inovação, tanto em relação às questões estéticas quanto as da produção" e, por esse motivo, corre o risco de ser condenada ao domínio do efêmero. Isso porque, devido à "vida" útil dos programas que são atualizados ou descartados com significativa

frequência, programas podem se tornar obsoletos e/ou migrar para novas versões incompatíveis com as mais antigas ou novos sistemas de operação, nos quais obras mais antigas não podem ser executadas e/ou armazenadas.

A conservação e o armazenamento das obras de arte e das poéticas também se constituem como grandes desafios atuais. As bibliotecas, que antes guardavam todo o material físico produzido por autores consagrados, do mesmo modo são usadas como depositárias do que se publica *on line*. No entanto, além da questão do espaço de armazenamento, o orçamento de compra de títulos novos, a renovação de periódicos e a substituição de acervo também se constituem como outros desafios importantes. E esse problema não se refere apenas às obras impressas, ele abarca o arquivamento das obras digitais que necessitam de diversos cuidados, como a contratação de pessoal especializado para cuidar do armazenamento e da manutenção das obras. Isso porque dispositivos e programas são substituídos instantaneamente. E, muitas vezes, poetas e programadores correm o risco de perder dados, arquivos e até obras, visto que o seu armazenamento também é feito em arquivos e em dispositivos que mudam na rapidez da tecnologia. Nesse sentido, Álvaro Andrade Garcia (2009, s.p.) alerta que,

> na verdade, não há restrição ao armazenamento e arquivamento de textos e obras em meio digital. Uma biblioteca tradicional com livros impressos precisa de espaço para ser construída e também gente para cuidar das obras, proteção e intervenção contra traças e cupins etc. Uma biblioteca digital precisa de um servidor com conexão à internet e ao invés de traças e cupins é preciso cuidar das obras no sentido de protegê-las contra vírus, fazer backups etc. O que é importante frisar é que em ambos os casos há custos e trabalho para isso.

Devido às experiências que teve ao longo da sua carreira, Álvaro Andrade Garcia ainda complementa que, desde que deixou a medicina e resolveu se experimentar como escritor, no início da década de 1980, usou diversos programas, como o *Presentation Manager* da IBM, que se esvaíram na poeira célere do tempo da informática ou foram extintos porque outro programa "veio e passou por cima dele". Vejamos o trecho de uma entrevista em que o autor fala sobre isso:

> Quando fizemos Quarteto de Sopros na década de 80, fizemos num pc xt, extremamente lento para os dias de hoje. O programa que rodava os poemas, em plataforma DOS não existe mais. Então o que tenho são os vídeos que fiz dos poemas rodando, pois daria muito trabalho fazê-los rodar. Quando fui fazer estes vídeos para preservar os poemas... no início dos anos 90, o computador era bem mais rápido, então os vídeos passaram em velocidade rápida, o que chamamos de *fast forward*. Tive que fazer *slow motion* neles para que ficassem na velocidade correta (GARCIA, in BARBOSA; RICARTE, 2014, p. 263).

Garcia também cita o programa *Word Star*, o *Presentation Manager*, que foi substituído pelo Power Point e, recentemente, o Flash. Por ser uma ferramenta de integração e de criação de mídia interativos, cuja licença para se obtê-la era paga, o Adobe Flash possuía diversas possibilidades de uso e em um ambiente de programação avançado permitia criar conteúdo hipermídia para uma enorme variedade de suportes e plataformas. Por isso, era bastante utilizado em softwares que criam e produzem obras digitais. No entanto, mesmo sendo um programa potencial do HTML5 com linguagem de programação para elementos e interfaces interativas, foi substituído em 2020. A despeito do episódio do Flash, em conversa informal com a presente pesquisadora, Álvaro Andrade Garcia comenta:

> Esse programa rodava mais de 90 por cento de todo o conteúdo multimídia da web. Mas aí surgem os tablets e smartphones, eles precisam de softwares econômicos em termos de uso da bateria, eles precisam de softwares seguros (e o Flash, por ser muito aberto, permite muitas possibilidades de mau uso), e também, claro houve uma disputa comercial. A Apple baniu dos apps o Flash, depois veio a vez do Google fazer o mesmo no Android e os browsers na internet. O software ainda resistiu uns anos, a Adobe, sua proprietária, abriu o formato e deixou a comunidade de software livre cuidar dele, mas ainda assim os gigantes que hoje controlam a rede mantiveram seu banimento.

O exposto acima evidencia que, atualmente, programas vem e vão segundo a determinação de grandes empresas, como a Google, que concentram o poder de decisão e a propriedade de diversos programas e softwares. Nesse sentido, em outro texto, "As infinitas interrupções", Álvaro Andrade Garcia também indaga sobre essa questão: "quem de vocês não sofre como eu com as constantes interrupções de programas na barra de tarefas informando que é necessária uma atualização de programa?" (GARCIA, 2010, s.p.). O autor ainda emenda que não devemos nos enganar quanto as intenções das grandes empresas em renovar constantemente os seus produtos e softwares, visto que "o software é escravagista/ e kafkiano/ e foi planejado/ por gente do marketing e da casta superior" (GARCIA, 2010, s.p.). Isso porque, para as grandes empresas tecnológicas, "atualizações em maior quantidade são necessárias, pois cada uma delas gera oportunidades para inserção de propaganda, fidelização do cliente, checagem de software ilegal etc" (GARCIA, 2010, s.p.). Logo, fica cada vez mais evidente que, na era das atualizações, notícias de sistemas operacionais que acabam por inutilizar computadores, destruir arquivos salvos em vídeo games e dificultar o acesso às funções de celulares estão cada vez mais corriqueiras.

É importante ressaltar que, devido às questões de atualizações, disponibilidade e suporte técnico do provedor de serviço de hospedagem do software, ao longo de seus anos de funcionamento, o Ateliê Ciclope passou por vários provedores. Em 2014, por exemplo, os sites do Ateliê Ciclope, incluindo o Managana, ficaram indisponíveis por um curto período devido a uma falha de mudança de tecnologia do provedor, mesmo após ser testado e não ter apresentado nenhum problema. E, em 2020, Álvaro Andrade Garcia cita o episódio recente que aconteceu com o software livre Managana, desenvolvido com a utilização de uma plataforma livre derivada do Flash, e que, com o banimento dela da web, não roda mais em apps e browsers, apenas em versão local.

Recentemente, na ELO'17, Álvaro Andrade Garcia também expôs sobre a dificuldade de se manter softwares livres devido à efemeridade dos programas e à circulação restrita imposta pelas grandes corporações. Cabe ressaltar que, o autor sempre alertou para a concentração do mercado tecnológico nas mãos de poucas empresas que cada vez mais manipulam e definem critérios para o uso desse ou daquele programa e/ou dispositivo, de provedores, dos sistemas operacionais e das redes sociais. Segundo ele, caminhamos cada vez mais para um novo padrão onde nos oferecem o pacote fechado, do hardware ao sistema operacional, dos aplicativos ao acesso à rede, como a Apple e a Microsoft. Dessa forma,

> É cada vez mais difícil ter software multiplataforma hoje em dia, porque sua circulação tem sido restringida ano após ano. Enfrentamos fragmentação na WWW e no mundo dos apps que nasceu dividido. Plataformas que foram antes compatíveis, agora são incompatíveis. Padrões públicos ou universais são ignorados e sabotados por grandes corporações que produzem software e formatos para publicação na Internet (GARCIA, 2018, p. 225)[14].

Por trabalhar com programação e softwares que dependem de outros para funcionar, Álvaro Andrade Garcia entende que a produção de obras digitais se desenvolve num meio que evolui e se transforma muito rapidamente. Tanto que os técnicos já desenvolveram recursos para o HTML 5, necessários para se refazer e reprogramar o Managana. Somente alguns detalhes, como recorte de vídeos, que ainda não seria possível refazer, por enquanto. Contudo, além dos recursos tecnológicos para

[14] It is increasingly difficult to have cross-platform software nowadays, because its circulation has been restricted year after year. We face fragmentation in the WWW and in the world of apps that was born divided. Platforms that were once compatible are now incompatible. Public or universal standards are ignored and sabotaged by large corporations that produce software and formats for publication on the Internet. (GARCIA, 2018, p. 225).

se restaurar um programa ou software, é necessário ter disposição de tempo dos profissionais envolvidos e, principalmente, de dinheiro para se fazer isso. Nesse sentido, a cultura esbarra em um dos pontos característicos da tecnologia: o lucro. Por conseguinte, muitas vezes, muitos projetos podem delongar-se mais do que o previsto devido à falta de interesse e verba, principalmente, na área da cultura.

As reflexões e discussões sobre efemeridade digital perpassam a todos os que produzem e atuam nessa área. Evidentemente, os especialistas em inventividade poética, científica e tecnológica inventarão e construirão alternativas para lidar, salvar e até mesmo reinventar os processos e softwares que julgarem necessários. Afinal, a vacina contra isso é o desenvolvimento de padrões para arquivos e softwares, que sejam livres e que haja uma obsoletização menos rápida das soluções tecnológicas, solução que naturalmente contraria os interesses corporativos dominantes na web hoje.

Os programas, assim como a maioria das ferramentas tecnológicas hoje, estão sempre em constante transformação. Segundo Álvaro Andrade Garcia, "o suporte digital envolve consumo de energia elétrica, servidores e softwares que vão se alterando muito rápido. Isso significa que obras que não recebem manutenção são condenadas a desaparecer rapidamente" (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 281). Portanto, no ciclo de produção digital, o papel do autor vai além de criador, passando a ser também mantenedor e armazenador de suas obras, conforme salienta Silva (2017),

> o papel do autor nessa coletividade se torna mais complexo, na medida em que ele não é apenas o criador/propositor, mas tem de ser também o mantenedor, aspecto crucial da sobrevivência da arte digital em nossos dias, pois dele deriva tanto os cuidados para armazenagem das criações, quanto a sua manutenção, algo difícil e custoso, dadas as constantes atualizações dos softwares e sistemas informáticos (SILVA, in GOBIRA; MUCELLI, 2017, p. 85).

A partir do exposto, temos que um programa é criado para realizar determinada função, mas os técnicos continuam trabalhando para melhorá-lo, adaptá-lo ou para criar outro programa melhor para substituí-lo. A rapidez, a substituição e a renovação são o lema da indústria e da cultura da técnica e da informação, que se mantém na liquidez dos tempos modernos. Por envolver programação, a literatura digital torna-se múltipla e dinâmica, o que implica adversidades relativas à atualização devido à constante criação, inovação e renovação dos programas. Diversos programas necessários para se operar softwares são pagos ou possuem tempo de utilização efêmero. Álvaro Andrade Garcia adverte que a efemeridade dos programas, além do desuso, acarreta outro problema: a

inacessibilidade dos livros e das obras neles produzidos, o que, para autores, programadores e editores digitais é uma preocupação frequente, pois devem estar atentos à duração desse ou daquele dispositivo para fazer o armazenamento da obra e não perder dados.

Mesmo atento às questões da obsolescência e da efemeridade dos softwares e dispositivos tecnológicos, Álvaro Andrade Garcia, assim como tantos outros autores digitais no Brasil e espalhados pelo mundo, foi surpreendido com a "morte" do Flash. Desde então, vagarosamente e sem apoio governamental, tem buscado reavivar sua obra, postando em um site criado para esse fim, como já especificamos no subcapítulo que trata sobre o Ciclope.art. Com o desuso do Flash, as soluções paliativas encontradas por ele para expor as obras que o utilizavam não suprem todas as suas funções, o que prejudica, por exemplo, a interação do leitor com a obra. Esse episódio traz à tona diversos questionamentos, tais como: é possível produzir obras digitais usando softwares que garantem maiores possibilidades de sobrevivência? Sendo a obsolescência e a efemeridade dos softwares e dispositivos tecnológicos características intrínsecas à produção digital, como proceder para criar obras mais resistentes a essas intercorrências? É possível? As questões da obsolescência e da efemeridade dos softwares e dispositivos tecnológicos são questões da tecnologia ou estão imersas no mundo digital comandado pelas empresas que dominam o mercado tecnológico e usam essas características para se manterem no topo do mercado e assim garantirem, além da hegemonia, lucros incontáveis? São inúmeras e diversas as questões acerca desse tema. As respostas ainda não estão todas prontas. Há muita dúvida também. Nesse sentido, Garcia em um rascunho escrito e publicado no Sítio da imaginação, em 2014, salienta que:

> Falar de possibilidades criativas e especificidades de um meio tão novo e ainda em mutação acelerada nos obriga a assumir uma postura cautelosa e considerar que estamos num campo experimental onde poucas obras existem, onde é grande a influência de meu trabalho autoral e pesquisa própria na formação desses conceitos aqui colocados, de modo que o máximo que posso fazer agora são algumas inferências e hipóteses (GARCIA, 2014, s.p. rascunho).

Por enquanto é possível assinalar que o software é um produto tecnológico e, por conseguinte, mercadológico, criado para servir infinitas escritas, não apenas a literária. Pode, por exemplo, ser usado para elaborar e apresentar um manual técnico ou até para conversas em chats. Nessa perspectiva, as máquinas são artefatos criados para executar as funções definidas pelos técnicos que as criaram. No entanto, no contexto literário, as

máquinas são um meio que dependem da capacidade dos autores, editores e programadores de operarem os softwares. Por conseguinte, o simples domínio de suas técnicas, por si só, não transforma alguém em artista ou poeta. Para isso, o seu utilizador tem que ter, além de concepção poética, conhecimento inspirador e relevante para produzir obras literárias digitais que, cada vez mais, vem definindo novos rumos para a poesia. Ressaltamos que esse conhecimento tecnológico e essa concepção poética, Álvaro Andrade Garcia possui, usa e dissipa.

4.3 HQ-GIF "Nico Nerd Editor": um objeto produzido no Managana

> O novo nunca foi problema para nós, mas desafio (GARCIA, 2014, s.p., rascunho).

Com o objetivo de testar a funcionalidade e as possibilidades de criação do software Managana durante a disciplina "Pesquisa em edição" – cursada em 2017 –, em parceria com duas colegas do curso de Doutorado em Linguagens no CEFET/MG – Isa Oliveira e Fernanda Braga –, decidimos criar e apresentar um produto que abarcasse os processos de edição e as principais funções desse software. Para unir as habilidades e temas de pesquisa de cada uma das pesquisadoras, decidimos criar uma história em quadrinhos (HQ) – tema de pesquisa da Isa Oliveira – utilizando os recursos do Managana – software usado pelo autor que eu pesquiso – e aproveitando os conhecimentos em edição e programação de softwares – objeto de trabalho e pesquisa da Fernanda Braga.

Para realizar o processo de produção e edição de uma narrativa sequencial do papel ao digital, foi necessário apropriar-se das teorias semióticas peirceanas que norteiam a abordagem da tradução intersemiótica do objeto de estudo. Isso porque, a semiótica é uma lógica da descoberta, nela estando presentes a dedução que se refere à necessidade, a indução que se refere à generalização e a abdução que se refere à hipótese.

Em seus textos, o filósofo, cientista e lógico Charles Sanders Peirce remete-se à semiótica como uma doutrina dos signos - a representação do objeto. De acordo com o autor, os signos são divisíveis em três tricotomias: a primeira, conforme o signo em si mesmo for uma mera qualidade, um existente concreto ou uma lei geral; a segunda, conforme a relação do signo para com seu objeto consistir no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial com esse objeto ou em

relação com um interpretante; a terceira, conforme seu interpretante representá-lo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou como um signo de razão (PEIRCE, 2000). Para Peirce, portanto, todo signo é também um fenômeno e, diante de qualquer fenômeno, isto é, para conhecer e compreender qualquer coisa, a consciência produz um signo como mediação entre nós e os fenômenos. E isto, é interpor uma camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido. Nessa medida, o simples ato de olhar já está carregado de interpretação, visto que é sempre o resultado de uma elaboração cognitiva, fruto de uma mediação sígnica que possibilita nossa orientação no espaço por um reconhecimento e assentimento diante das coisas que só o signo permite.

Nessa perspectiva, a pesquisadora da teoria peirceana Lúcia Santaella afirma que o signo tem uma natureza triádica ordenada e pode ser analisado da seguinte forma:

> - em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar;
> - na sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa; e
> - nos tipos de efeitos que está apto a produzir nos seus receptores, isto é, nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários (SANTAELLA, 2010, p. 5).

Santaella também esclarece que:

> o signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade. Por exemplo: a *palavra casa,* a *pintura* de uma casa, o *desenho* de uma casa, *a fotografia* de uma casa, o *esboço* de uma casa, um *filme* de uma casa, a *planta baixa* de uma casa, a *maquete* de uma casa, ou mesmo o seu *olhar* para uma casa, são todos signos do objeto casa. Não são a própria casa, nem a ideia geral que temos de casa (SANTAELLA, 2007, p. 12).

Isso significa que o signo é qualquer coisa de qualquer espécie (um livro, uma pessoa, uma pintura, uma frase) que representa um objeto e que produz um efeito interpretativo em uma mente real.

Tendo em vista que Peirce considerava toda e qualquer produção, realização e expressão humana como sendo uma questão semiótica, ele a dividiu em três categorias - Primeiridade, Secundidade e Terceiridade (SANTAELLA, 2007, p. 11). A primeiridade aparece em tudo que estiver relacionado com acaso, possibilidade, qualidade, originalidade, liberdade e sentimento. A secundidade está ligada às ideias de dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa,

dúvida. A terceiridade diz respeito à generalidade, continuidade, crescimento, inteligência. Logo, as categorias de primeiridade (sentimento) e de secundidade (conflito) estão sempre embolsadas dentro da categoria da terceiridade (interpretação). Este processo é contínuo, pois o signo e sua explicação formam outro signo. E esse, provavelmente, exigirá uma explicação adicional, o que formará um signo ainda mais amplo. E assim, sucessivamente.

O processo criativo da proposta da HQ-GIF iniciou com a criação de uma história em quadrinhos impressa de forma tradicional, utilizando recursos de desenho a lápis, nanquim e aquarela, para em seguida, após os estudos de edição digital e hipermídia, passarmos para a produção no Managana, baseando-nos no que Nicolau e Magalhães (2013) prenunciaram acerca da transição da narrativa sequencial e das tiras para o digital como sendo um processo natural, posto que a geração web 2.0 percebe e capta melhor as mesmas tiras e narrativas publicadas no impresso. Segundo os autores:

> Muitas das tirinhas digitais não são mais do que adaptações das impressas, levadas para o meio digital. Por mais de cem anos as tirinhas habitaram a imprensa e hoje a mídia digital está convergindo para um único suporte: o computador. A evolução da tirinha dependerá de sua capacidade de se adaptar a esse novo ambiente, que inclui tanto as novas tecnologias como os desejos do público de consumi-la (NICOLAU; MAGALHÃES, 2013, p. 73).

Moraes (2013) também corrobora com esse pressuposto ao afirmar que os quadrinhos na web estão baseados nas características de hipermídia, pois "as HQtrônicas adquirem o caráter de uma estrutura narrativa que abrange várias outras mídias" (MORAES, 2013, p. 128).

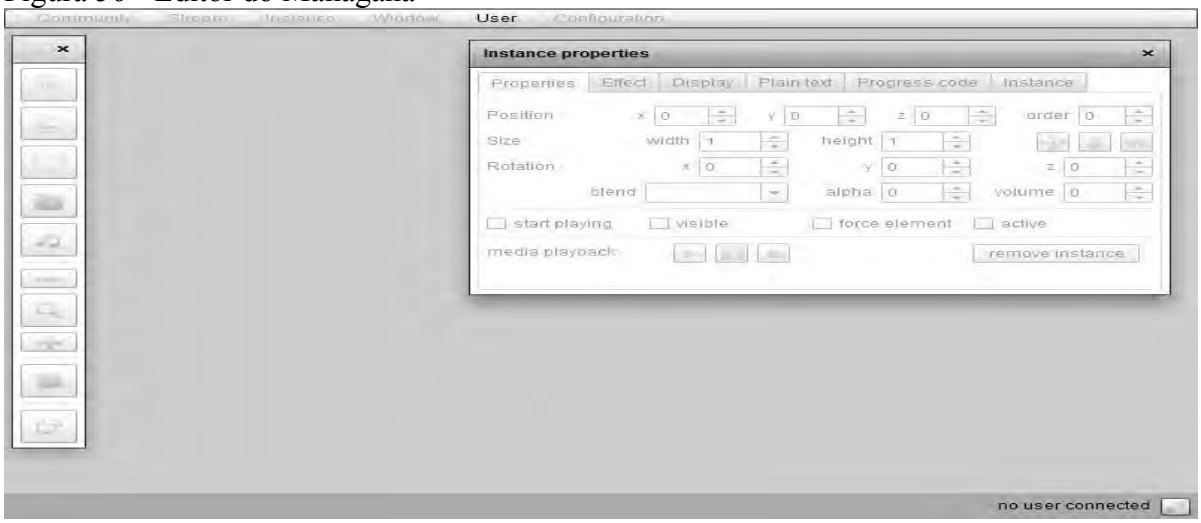
Para integrar os elementos que compõem a linguagem tradicional dos quadrinhos em versões digitais de hipermídia, baseamo-nos metodologicamente de forma resumida, nas principais características da linguagem das HQs digitais, como enumera o pesquisador Edgar Franco (2013): "1- Interatividade; 2- Animação; 3- Diagramação Dinâmica; 4- Trilha Sonora; 5- Efeitos Sonoros; 6- Tela Infinita; 7- Narrativa Miltilinear" (FRANCO, 2013, p. 16-18). Seguindo esses pressupostos e cientes de que é indispensável conhecer a história de um sistema de signos e do contexto sociocultural em que ele se situa para detectar as marcas que o contexto deixa na mensagem, prosseguimos o processo de produção do nosso produto de pesquisa – um objeto artístico editado em softwares livres de edição, resultado de duas versões de

tradução intersemiótica: das onomatopeias para o poema onomatopeico e do desenho dos quadrinhos para a HQ-GIF[15].

Durante o processo, o estudo das tecnologias de edição nos levou a conhecer alguns programas de edição e a testá-los para desenvolver o produto final de uma webcomic. Inicialmente começamos pelo Managana, visto que a concepção de construção e compartilhamento coletivo proposta pelos criadores desse software e a série de ferramentas para se trabalhar a imaginação neste ambiente delineavam-se como ideais para ocorrer a tradução intersemiótica, bem como, a fusão de linguagens para a criação do nosso produto final.

Ao explorar o editor Managana (FIG. 56), observamos que eram oferecidos diversos recursos pelo editor que permitiam animar, ampliar, colorir, duplicar, manusear, editar, substituir e até tornar as imagens transparentes, pois "o funcionamento é intuitivo e a interface contempla uma série de novas ferramentas para lidar com a imaginação neste meio (GARCIA, 2014, s.p)". Cabe ressaltar que, para o autor, "na imaginação digital, o software é a obra, integrando interatividades, interfaces de entrada e saída sensorial, multilinearidades e fragmentação, mixagem e sequenciamento de imagens" (GARCIA, 2014, s.p) e, na escrita do código ficam as variáveis. Vejamos na imagem abaixo como era a disposição das funções do editor do Managana:

Figura 56 - Editor do Managana

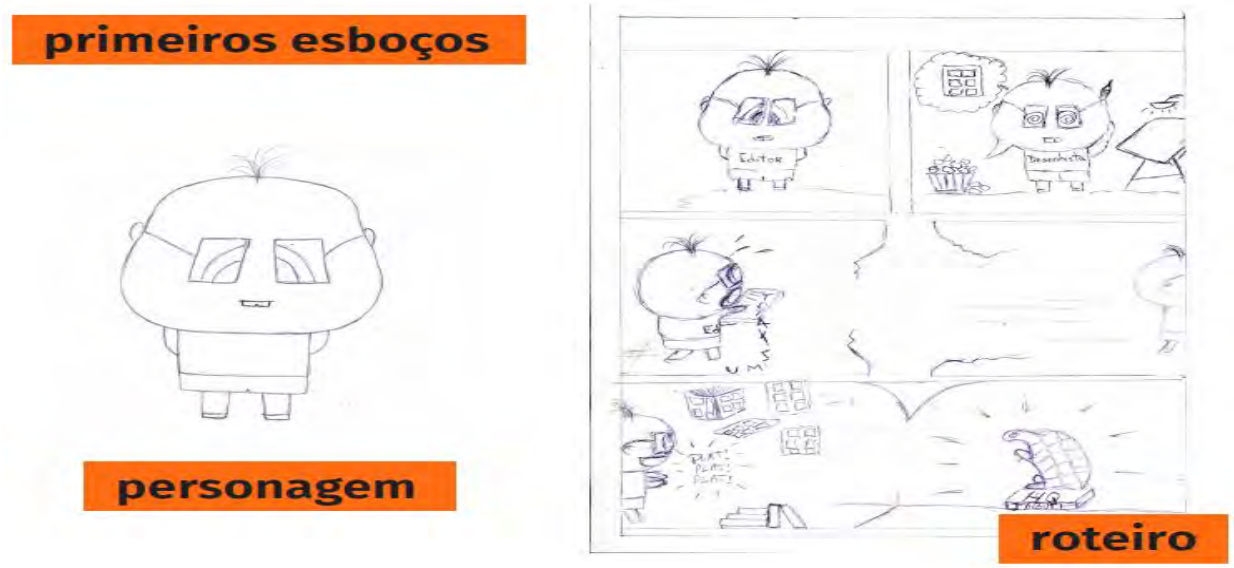


Fonte: http://www.managana.art.br/. Acesso em: 15 de agosto de 2017.

[15] HQ-GIF foi a denominação dada ao nosso produto final resultante de uma produção de História em Quadrinhos (HQ) no formato de animação em GIF (Graphics Interchange Format ou formato de intercâmbio de gráficos) que é um formato de imagem de mapa de bits muito usado na rede www (world wide web), quer para imagens fixas, quer para animações.

A criação do produto final no Managana ficou acertada, constituindo-se como um desafio, mas, também, como uma possibilidade de exploração do software e dos seus recursos. Logo, iniciamos o esboço do texto, personagem e roteiro da HQ impressa, conforme pode ser observado na imagem abaixo.

Figura 57 - Primeiros esboços da HQ em papel



Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

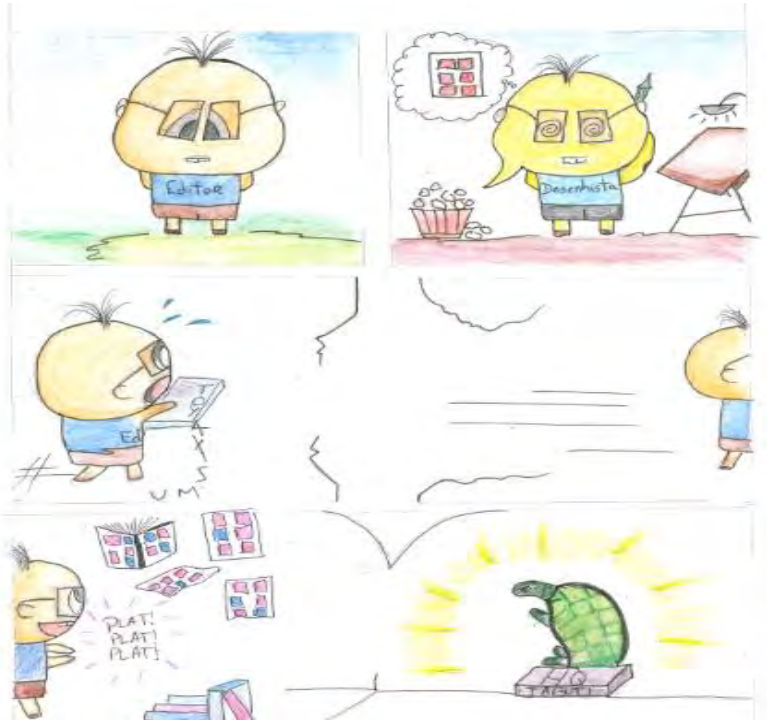
Ao instalarmos o software Managana descobrimos algumas possibilidades de seu uso, como a inserção de imagens e de texto, mas também vislumbramos o primeiro desafio que iríamos enfrentar: a complexidade do programa. Para ser usado o Managana precisava ser instalado em um servidor, seja local e web, o que dificultava a utilização para o usuário comum. Além disso, era preciso ainda que a máquina usada para a instalação do software possuísse o Adobe Flash Player[16] – software proprietário criado por uma empresa que detém os direitos sobre o produto e sua distribuição é feita mediante pagamento de licença –, pois sem o Flash o Managana não funcionava. Este foi o primeiro problema encontrado na utilização do software.

Como os primeiros esboços do produto ficaram prontos, fizemos o primeiro teste no Managana, um *stream* chamado HQ, com três sequências que deveriam ser abertas na seguinte ordem: 1- Nico Nerd Editor em: Rompendo paradigmas; 2- Nico Nerd

[16] O Adobe Flash Player é um reprodutor de multimídia padrão para distribuir conteúdo para a web elaborado e avançado.

Editor em: A conquista do paraíso - O Jabuti; 3- Signo verbo-visual-sonoro nas HQs: onomatopeias e 4- Poema Onomatopeico.

Figura 58 - 1° teste de edição no Managana, ordem da sequência 1 e 2



Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

Figura 59 - 1° teste de edição no Managana, ordem da sequência 3 e 4.

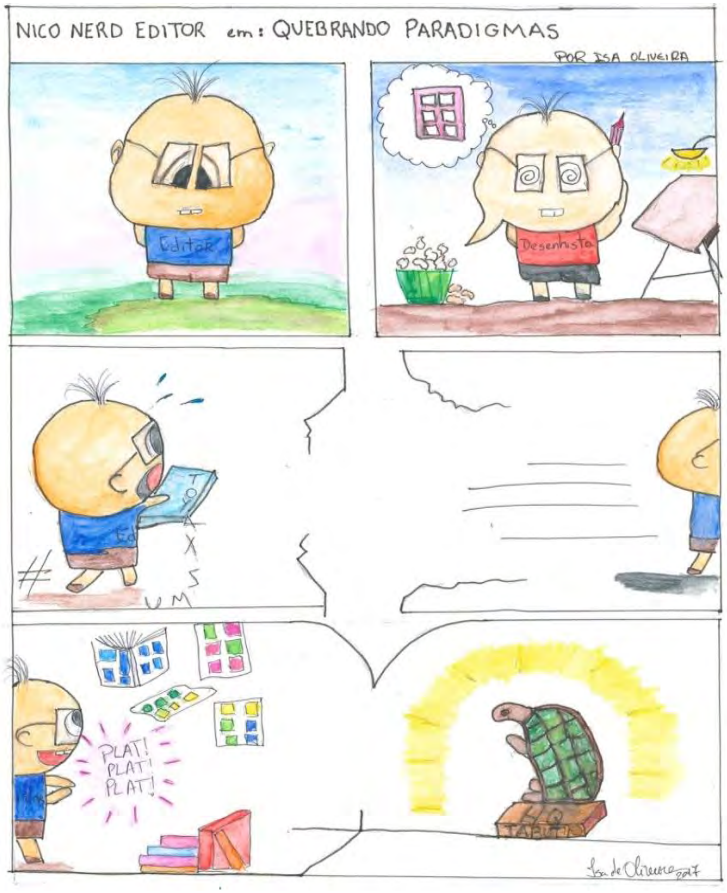
Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

Nesta etapa foram identificados mais dois problemas na utilização do Managana: a inclusão e edição de vídeos dentro do *stream* e o manual de uso do programa em inglês, cujo dificultador era traduzir primeiro o manual para depois realizar os testes. O processo ficou parado, pois não conseguimos organizar os arquivos dentro do Managana e nem fazer as sequências de um fluxo para o outro. A forma encontrada para resolver o problema foi editar o arquivo com o poema onomatopeico separado do desenho do personagem Nico Nerd, por não se encontrar, no manual em inglês, a opção de migrar de um arquivo para o outro. Dessa forma, a sequência característica de HQ não se formou, por estarem em *streams* separados, sendo necessário, para visualizá-los, abrir um de cada vez, como se fossem páginas individuais. Também não foi possível inserir um vídeo de 5MB que foi adicionado no *stream*, pois o mesmo não abriu para visualização. No entanto, mesmo com as dificuldades encontradas para se entender e manusear o funcionamento do complexo software, foi gratificante para o grupo conseguir editar com imagem, texto e som no Managana.

Importante destacar que o software Managana oferecia diversos recursos para a criação de objetos, como comunidades, fluxos, lista de reprodução e instâncias de texto, áudio, imagem ou vídeo. No processo de produção do nosso produto destacamos dois recursos, *stream* (fluxo) e *comunity* (comunidade de fluxos), que foram essenciais nesta etapa da produção. Cada *stream* era um fluxo, ou seja, uma página animada em que era colocado o conteúdo. A *comunity* era o conteúdo geral criado pelo editor/usuário. Logo, cada comunidade tinha fluxos (*streams*) interativos compostos de conjuntos de audiovisual, gráficos, texto e feeds externos. Sendo assim, no Managana, a criação ocorria em fluxos chamados de pensamentos e que podiam ser modificáveis, ressequenciados, apagados e editados indefinidamente pelos autores-leitores, ou como Álvaro Andrade Garcia prefere nomear: frequentadores.

Utilizando os recursos do software, entre erros e acertos, concebemos, finalizamos e apresentamos o produto para a turma - uma HQ em que o personagem Nico Nerd Editor recebe o maior e mais completo prêmio do livro no Brasil – o Prêmio Jabuti, para que apreciassem e realizássemos a discussão dos resultados entre nós.

Figura 60 - HQ digital apresentada para a turma produzida no software Managana



Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

Após a apresentação, os retornos dos colegas do curso nos apontaram a necessidade de aprimoramento do produto, tais como: tratar as imagens com mais cores, mesclar as imagens desenhadas com as imagens de onomatopeias encontradas na internet e introduzir balões com textos e som. Tendo em vista que "toda essa dinâmica é natural no processo das obras digitais e do trabalho em equipe que é necessário para produzi-las (GARCIA, 2014, s/p), decidimos aprimorar o objeto e publicá-lo nas mídias para saber como seria a recepção do público-leitor. Diante das dificuldades encontradas para manusear o Managana, decidimos também buscar outros softwares livres para finalizarmos as alterações no produto. Decidimos ainda transformar a HQ em uma webcomic em formato de GIF[17] animado, no HQ Lab – software para editar HQ criado pelo ateliê Ciclope, cujo manual de instrução de uso e de instalação era fácil de baixar e a sua utilização independia do uso de internet, o que nos permitia salvar o programa em

[17] GIF (Graphics Interchange Format ou formato de intercâmbio de gráficos) é muito usado na world wide web, quer para imagens fixas, quer para animações, para disponibilizar um formato de imagem com cores em substituição do formato RLE, que era apenas preto e branco.

pen drive e compartilhá-lo com outras pessoas e dispositivos. Feito isso, adaptamos o roteiro da HQ do Nico Nerd em quadros separados e com alguns recortes e mudanças de layouts[18] na historinha. Isso porque, como queríamos reproduzir o nosso produto em diversas mídias como o Facebook e WhatsApp, constatamos que transformar a HQ em GIF seria o mais adequado, pois esse formato de arte sequencial, geralmente, usado como um meio para dar efeito cômico, por ser composto por uma ou mais fontes de vídeo, pode ser editado, rearranjado ou combinado para dar efeito, enfatizar e/ou exagerar um detalhe menor.

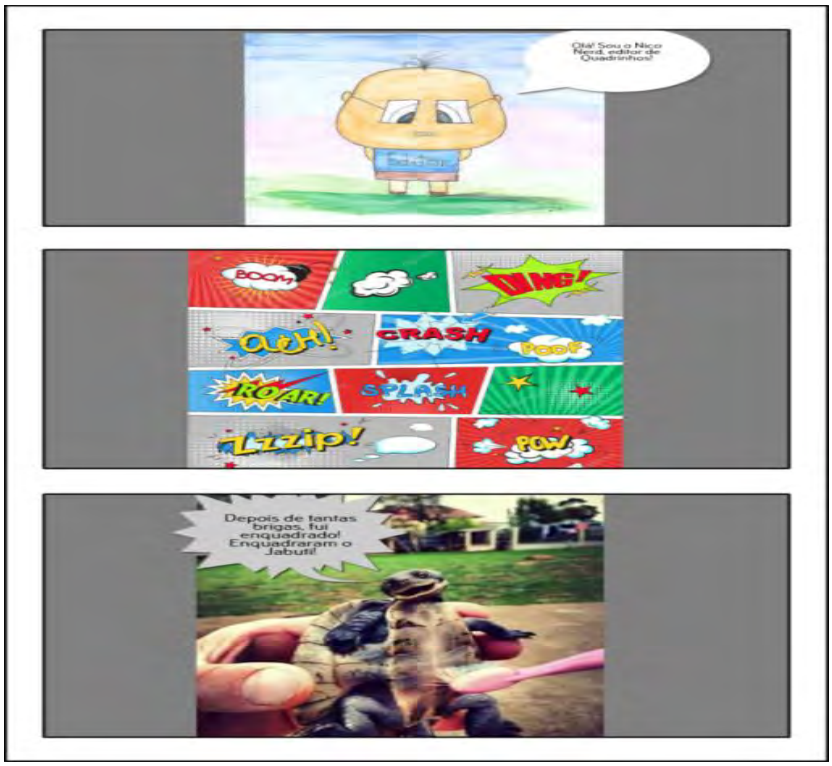
O primeiro e o segundo testes no HQ Lab resultaram em duas alternativas de apresentação: a apresentação sequencial em três páginas com um quadro cada, em que só é possível demonstrar por meio do editor e a apresentação da HQ em uma página com três quadros ou várias páginas com vários quadros cada uma, esta última também requer a apresentação sequencial via editor. Vejamos as imagens dos testes com as alterações já feitas no HQLab:

Figura 61 - Teste 1: sequência feita no HQ LAB, título "Enquadramos o Jabuti"

Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

[18] Na arte gráfica, o layout é um esboço ou rascunho que mostra a estrutura física de uma página de um jornal, revista ou página na internet (como um blog, por exemplo). O *layout* engloba elementos como texto, gráficos, imagens e a forma como eles se encontram em um determinado espaço. O *layout* gráfico pressupõe o trabalho de um designer gráfico, que vai trabalhar no formato e números de página e suas margens, números de colunas de texto e outros aspectos relevantes.

Figura 62 - Teste 2: HQ numa única prancha – título “HQs no Jabuti”



Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

Já na primeira alternativa testada, vimos que precisávamos realizar mais alguns ajustes, pois o espaço dos balões do editor era limitado, requerendo objetividade e clareza no enunciado na forma de colocar o texto. Na mensagem final foi descrito de forma metafórica que as HQs entraram para o prêmio Jabuti e ao mesmo tempo o Jabuti (personagem que representa o troféu e leva o nome do prêmio) se enquadrou, ou seja, também é parte da historinha. Cabe ressaltar que, o elemento do requadro é determinante na característica de uma narrativa sequencial, pois são histórias emolduradas em quadros colocados em sequências.

Dando prosseguimento ao processo de criação do objeto, resolvemos seguir à risca a mesma ideia do roteiro da HQ impressa, ou seja, a mesma lógica de enquadramentos, porém com mais quadros em uma página e imagens que retratassem a ideia da versão original, além de utilizar todas as ferramentas do software como os balões. Mais uma vez, durante a apresentação dos testes para os colegas de curso no CEFET/MG, surgiram algumas ideias acerca do produto e, por conseguinte, decidimos aprimorá-lo, seguindo assim os pressupostos de Álvaro Andrade Garcia, de que fazer e refazer é uma dinâmica natural e necessária para os produtores de obras digitais realizados em equipe.

Durante esta etapa, verificamos ainda que, embora o autor também possa ser o editor de uma obra, ou vice-versa, a divisão do trabalho entre webdesigners, diagramadores, editores e autores no processo de edição é necessária, posto que há habilidades e conhecimentos sobre cada uma dessas áreas que interferem diretamente na autoria e publicação dos produtos compartilhados na web. Nesse sentido, dividimos as etapas de edição entre os componentes do grupo da pesquisa e validamos que o trabalho em equipe, mais uma vez, foi importante para finalizar o nosso produto.

Em seguida, após as reflexões acerca dos testes e da publicação da HQ em formato de GIF[19] animado com o roteiro da HQ do Nico Nerd em requadros separados e com alguns recortes e mudanças de layouts[20] da história no WhatsApp e Facebook, definimos que o primeiro requadro com o personagem Nico Nerd se apresentando como editor de quadrinhos permaneceria como na versão anterior, apenas ampliado e mais colorido. No segundo requadro, optamos em substituir o desenho com o personagem Nico Nerd saindo do quadrinho pelo poema onomatopeico, editado verso a verso dentro de um balão vermelho em forma de grito e com as letras em maiúsculas, como parte do processo de edição da HQ.

Cabe ressaltar que a escolha do formato de GIF foi devido às possibilidades múltiplas de representar uma narrativa sequencial utilizando artes digitais ou analógicas (artesanal com a imagem escaneada para o computador), o que nesse caso seria o mais vantajoso. Para além disso, de acordo com Miglioli e Barros (2013), os baixos requisitos computacionais, sua alta compatibilidade com diferentes navegadores sem a necessidade de instalação de *plugins* e, por consequência, sua grande portabilidade, permitem ao GIF compactar as imagens, tornando possível sua transmissão em um contexto de baixa capacidade de armazenamento, largura de banda e transferência de dados. Também, esse formato de arte sequencial, geralmente, usado como um meio para dar efeito cômico, possui uma linguagem híbrida, de narrativa estática e de animação, que pode ser utilizado em qualquer plataforma, como computadores, dispositivos

[19] GIF (Graphics Interchange Format ou formato de intercâmbio de gráficos) é muito usado na world wide web, quer para imagens fixas, quer para animações, para disponibilizar um formato de imagem com cores em substituição do formato de compressão RLE (Run Length Encoding), que era apenas preto e branco.

[20] Na arte gráfica, o layout é um esboço ou rascunho que mostra a estrutura física de uma página de um jornal, revista ou página na internet (como um blog, por exemplo). O *layout* engloba elementos como texto, gráficos, imagens e a forma como eles se encontram em um determinado espaço. O *layout* gráfico pressupõe o trabalho de um designer gráfico, que vai trabalhar no formato e números de página e suas margens, números de colunas de texto e outros aspectos relevantes.

móveis (celulares, tablets, smartphones e outros) e em qualquer navegador, por possuir alto poder de síntese de um trecho curto, formado por poucos *frames*, que se repetem infinitamente. Logo, seu formato possibilita o compartilhamento e a circulação midiática – uma prática cada vez mais comum em uma cultura marcada por processos de consumo em comunidade.

No processo criativo do poema na forma textual e posterior tradução intersemiótica para a HQ criada, as onomatopeias foram escolhidas na web a partir de duas listas encontradas em dois tipos de glossários de onomatopeias, uma de onomatopeias verbais que representavam vozes e outra de onomatopeias que representavam sons de movimentos. Para realizar a adaptação, criamos uma sequência visual das onomatopeias da mesma forma que o uso dos requadros mantendo a mesma lógica da narrativa sequencial. A ideia era aproveitar o conceito estudado da linguagem verbal como imagem e estabelecer um diálogo da junção dos elementos fundamentais na composição de uma HQ, a imagem, os requadros, a narrativa sequencial, as onomatopeias e os balões. Vejamos o poema original composto por Isa Oliveira:

"Poema onomatopaico/onomatopeico"

Ahhh...

....

...

..
.
Hã?! Huh?! Huh?! Hein?! Up?!
Crash!
Hummm!!!

Crash!
Bum!
Vrum!

Up?!

Zap!

Pow!

Putz! Opa!

Plat Plat Plat

Éhhhhhh
Vivaaaaaa!
Autora: Isa Oliveira, 2017.

Assim sendo, definimos que no segundo requadro colorido de amarelo, apareceriam dentro do balão vermelho 12 *frames* de animação contendo as onomatopeias, mudando a cada segundo, cada uma representando um som, uma expressão e um significado do requadro da primeira HQ na seguinte sequência: ah, hum, hein, crash, bum, vrum, up, zap, putz, opa, plat plat plat e viva!. Para provocar um efeito de suspense, o *frame* final ficaria estático por alguns segundos antes de iniciar o último requadro em que aparece o jabuti explicando sobre o seu enquadramento que seria as histórias em quadrinhos no mais importante prêmio do mercado editorial do país. Essa foi a solução encontrada para adaptarmos o poema onomatopeico, que na versão anterior estava estático no requadro e, na nova versão, cada onomatopeia/verso ganharia cor, expressão e ilusão de movimento, graças aos *frames* da animação que o GIF possui.

Por fim, no terceiro requadro e de fechamento da história, também optamos em substituir o desenho com o personagem Nico Nerd vislumbrando o troféu Jabuti por uma imagem metafórica do Jabuti representado por uma tartaruga 'falante' encontrada na web. Na imagem selecionada, o jabuti era escovado por uma escova de dente rosa e, para retirá-la da imagem, foi necessário editá-la, usando o Photoshop – programa profissional de edição de imagens muito utilizado por designers e fotógrafos. Retirada a escova, à imagem editada do jabuti foi acrescentado um balão com a seguinte frase: "Depois de tantas brigas, fui enquadrado! HQ's no Jabuti!". Para diagramar e aprimorar a imagem foi necessário usar novamente o programa Photoshop.

Feitas essas alterações, todas as imagens foram editadas em formato paisagem no HQ Lab. Porém, para finalizar o processo criativo faltava o título do produto. Entre as opções, resolvemos manter "Nico Nerd Editor" da primeira versão e trocamos "rompendo paradigmas" por "enquadraram o Jabuti", por estar mais de acordo com a nova versão. Sendo assim, o título final da HQ-GIF de autoria coletiva de Andréia Oliveira, Fernanda Braga e Isa Oliveira ficou assim: "Nico Nerd Editor em: enquadraram o Jabuti".

Figura 63 - HQ-GIF: “Nico Nerd Editor em: Enquadraram o Jabuti”

Fonte: Arquivo Pessoal, 2017.

Finalizada a produção da HQ-GIF, o grupo de pesquisadoras reuniu-se mais uma vez para fazer as considerações finais acerca dos processos de produção e edição do objeto artístico-digital. O primeiro ponto de convergência entre as pesquisadoras foi a constatação de que a cooperação entre o trio foi determinante para a finalização da produção do objeto, visto que as tarefas de cada uma foram previamente definidas e reavaliadas em todas as fases e diante dos desafios que surgiram durante o processo. A escolha do gênero textual história em quadrinhos também facilitou a produção, pois as características desse tipo de gênero facilitam a remediação do papel para o digital, conforme nos explica Veronezi (2010) nas linhas abaixo:

> Uma história em quadrinhos pode chegar à internet basicamente de duas maneiras: sendo transferida de um meio analógico para o computador, ou sendo produzida diretamente em *softwares* de desenho gráfico. Através do primeiro modo podem ser colocadas no ciberespaço tanto histórias próprias de autores amadores quanto cópias de obras de outros artistas feitas com ou sem autorização. A segunda forma consiste na criação de obras próprias, feitas especialmente para a *web* contendo ou não efeitos especiais (VERONEZI, 2010, p. 98-99).

Também foi considerada assertiva a progressão das etapas realizadas durante o processo criativo do objeto: as ilustrações iniciais feitas à mão, o poema onomatopeico originalmente criado para unir poesia e HQ destacando uma característica básica dos quadrinhos – as onomatopeias –, os testes no Managana e no HQ Lab, o uso do Photoshop para tratar as imagens e a conversão final da HQ em webcomic em formato de GIF. Todo o processo foi importante para o entendimento de como se realizam as traduções intersemióticas entre os objetos, como são editados os produtos compartilhados na web e como é dividido o trabalho criativo entre webdesigners, diagramadores, editores e autores no processo de produção e edição de uma obra digital.

Cientes de que a produção artística possui várias possibilidades de criação e recriação, após a finalização do produto, foi possível concluir que o produto final se recriou diversas vezes até se transformar em uma webcomic. E, em cada recriação, uma descoberta, um aprendizado. No exercício da prática, os desafios que surgiram foram vencidos coletivamente. Durante os testes, por exemplo, ficou constatado que os softwares são livres, mas dependem de programas pagos para serem utilizados, o que cria barreiras para a produção e desenvolvimento de pesquisas, caso os autores, programadores e editores não tenham outras opções para finalizar o produto.

Outro aspecto importante que deve ser destacado é que os quadrinhos publicados hoje, mesmo as versões impressas, possuem tratamento digital. No entanto, essas versões ainda estão aquém das versões publicadas em papel, que possuem um apelo maior tanto do ponto de vista do colecionismo quanto da possibilidade para a releitura, o que os quadrinhos na internet não oferecem. Também foi possível constatar que na produção de obras digitais, as figuras do editor e do programador são elos indispensáveis entre o autor e o leitor. Isso porque, durante a produção do objeto, em todas as etapas - criação, interação entre o grupo, apresentação, melhoria do produto, transformação e finalização do produto final -, ficou evidente que editor e programador são peças fundamentais no processo, inclusive pela perspectiva de renovação da atividade editorial brasileira com a introdução de novas práticas, inovações e estratégias que pretendem mudar definitivamente o panorama da edição no país.

Diante de todo o exposto, ressaltamos que programas, técnicas e fontes criadoras devem ser recepcionados e testados. Isso porque, foi através da pesquisa e dos testes que constatamos que, mesmo sendo complexa a utilização do Managana, devido às limitações e o nível de dificuldades que apresentava para pessoas que não possuem

conhecimento sobre o funcionamento de softwares e do processo de edição, era possível criar produtos digitais usando-o.

Ao finalizar este capítulo, destacamos os modos, programas e dispositivos usados por Álvaro Andrade Garcia em seus processos de criação, programação e edição e, a partir deles, constatamos que a ideia de software livre e que foi assumida pelo Managana propunha a produção de qualquer obra numa imensa comunidade criativa de maneira interativa. Isso porque o software Managana foi imaginado com base no conceito de reconfiguração com o objetivo de que as obras nele editadas tivessem a possibilidade de releitura como premissa.

Também constatamos que, no contexto da literatura digital, dispositivos e programas são substituídos instantaneamente. E, muitas vezes, poetas e programadores correm o risco de perder dados, arquivos e até obras, posto que o seu armazenamento também é feito em arquivos e em dispositivos que mudam na rapidez da tecnologia, como ocorreu com o autor pesquisado que, mesmo tendo usado e visto tantos programas tornarem-se obsoletos, foi surpreendido com os efeitos da efemeridade digital com o desuso do Flash e, consequentemente, do software Managana. Isso comprova que a efemeridade digital é um desafio a ser vencido por todos os que trabalham no meio digital. Nesse sentido, cabe ainda ressaltar que, desde o ocorrido, Álvaro Andrade Garcia tem-se empenhado para manter o site Ciclope.art funcionando e, aos poucos, reorganizá-lo com o melhor e mais importante das obras produzidas ao longo de sua trajetória.

Por fim, constatamos ainda que, na produção de uma obra digital várias pessoas podem entrar, sair, trabalhar e juntar habilidades e recursos para finalizar o produto, como foi confirmado no subcapítulo 4.5 durante o processo de produção da HQ-GIF Nico Nerd Editor.

5. *LIBRARE*: UMA OBRA ABERTA ÀS POSSIBILIDADES

semente não é
a que germina
mas toda que cai:
a intenção
(GARCIA, 1986, s.p.)

Nem toda semente lançada à terra um dia germinará, embora haja a função biológica de germinar. Uma semente tanto pode se transformar em húmus quanto em árvore frutífera. Apenas a semente cuidada germinará, após passar por um longo processo de crescimento da raiz ao fruto. E é esse processo que vai definir o que ela foi um dia: semente ou intenção. Assim também é o processo de produção de uma obra. As sementes são as ideias. São muitas, mas poucas transformar-se-ão em uma obra.

Nessa perspectiva, era um desejo meu apresentar, além da escrita formal da tese, um produto resultado do que foi estudado e analisado ao longo desses quatro anos e meio de pesquisa. Algumas ideias surgiram, como a de compor um videopoema a partir de uma das obras de Álvaro Andrade Garcia, mas refletindo sobre o tema da minha tese e a partir da leitura da citação abaixo da entrevista de Álvaro Andrade Garcia a Rogério Barbosa e Patrícia Ricarte, na qual o autor fala de *Librare*, optei em desenvolver uma releitura dos poemas-ideogramas que compõem esse livro. Isso porque, por ser uma obra aberta, *Librare* permite várias releituras, o que viria de encontro ao ponto central da minha tese: a releitura como construção dos processos criativos de Álvaro Andrade Garcia. Vejamos então a citação motivadora deste projeto:

> [...] logo no início da carreira da Maria Esther Maciel, ela conheceu esse livro e me pediu para usá-lo com crianças em aulas de criação artística, na escola. Depois, ela me mostrou o resultado do trabalho e me disse que foi "um barato" dar alguns daqueles textos aos meninos para que eles fizessem algo em cima. Eles fizeram opções válidas e incríveis de poemas, voltando à questão da essência (GARCIA, in SILVA; RICARTE, 2014, p. 275).

Cabe relembrar que *Librare* é composto de 36 poemas-ideogramas, dispostos em dois blocos. De um lado, os poemas compostos por substantivos no singular e verbos no infinitivo e, de outro, o desenvolvimento das palavras recombinadas com outras palavras dando sentido e formando os poemas. Segundo Eco, "uma obra aberta contesta os valores "clássicos" de "acabado" e "definido" e propõe uma obra indefinida e plurívoca de resultados possíveis" (ECO, 2005, p. 12). Como a maioria das obras de Garcia, *Librare* tem a composição "aberta" à possibilidade de desenvolvimento das

ideias e de interpretação das necessidades de expressão e de comunicação do autor, bem como possibilita diversas leituras e interações do leitor, sem que isso redunde em alteração de sua singularidade. Sendo assim, esse livro se adequa ao objetivo proposto neste projeto, visto que, embasado nos conceitos de obra aberta e releitura, não permite apenas uma releitura, mas sim várias e diversas releituras. Para além disso, ao apresentar as escrileituras feitas pelos participantes do projeto acerca de um dos livros do autor pesquisado, também estaria colocando em prática a teoria sobre os "protocolos de leitura" de Robert Scholes desenvolvida na tese. Portanto, esse projeto também seria uma possibilidade de verificar os conceitos usados por Álvaro Andrade Garcia na composição de seus poemas, bem como do seu processo criativo.

Para iniciar o processo foi necessário definir para quem seriam enviadas as palavras selecionadas para compor os poemas. Após refletir sobre isso, me veio a ideia de distribuir os blocos de palavras às pessoas que fizeram parte da minha trajetória acadêmica durante os cursos de Mestrado e Doutorado no CEFET/MG. Dessa forma, ficariam eternizados na escrita da Tese, assim como suas contribuições ficarão na minha memória.

Após a definição do objetivo do projeto e de quem participaria dele, dei início à sua escrita. Concomitantemente, surgiram diversas dúvidas, entre as quais destaco: como as pessoas selecionadas usariam as palavras para compor seus poemas? Quais aspectos de leitura usariam? Como seria a releitura dos poemas de *Librare* feita por pessoas tão diversas? Apresentaria as palavras selecionadas para cada participante do projeto juntamente com o poema composto por Garcia ou somente as palavras? Para esclarecer essas questões, interessada no resultado, mas também em seu processo de desenvolvimento, busquei nas teorias de Umberto Eco, Robert Scholes e E. M. de Melo e Castro os parâmetros de análise para este projeto.

5.1 O passo a passo:

uma concepção de obra nasce

Pensado e formulado o projeto, o primeiro passo foi entrar em contato com os selecionados: professores dos cursos, colegas de disciplinas e alguns amigos-poetas que direta ou indiretamente participaram da minha trajetória acadêmica. Para isso, usei as mídias sociais – Facebook, Instagran, Messenger, WhatsApp e também via correio eletrônico – e-mail.

O segundo passo foi escrever um texto único para todos os participantes. Esse texto teria que ser curto e sintetizar claramente o que eu queria. No entanto, também não poderia ser um texto que impedisse a participação de qualquer uma das pessoas selecionadas, por isso teria que ser menos formal. Nesse sentido, elaborei e enviei a cada selecionado, entre o dia 20/08/2020 ao dia 30/08/2020, o seguinte texto seguido das palavras selecionadas para cada um deles:

Oie. Espero que esteja bem. Estou fazendo uma experiência que talvez entre para a minha tese. Pensei em você para me ajudar... Vou te dar algumas palavras para você compor um poema. São essas as que escolhi para você:

É importante ressaltar que, cada pessoa selecionada recebeu esse texto, variando apenas as palavras escolhidas para cada um. Essa escolha não foi aleatória. As palavras foram selecionadas e destinadas de acordo com as características de escrita e/ou com a produção literária de cada participante.

De acordo com o proposto pelo projeto, cada participante deveria compor ao menos um poema contendo, obrigatoriamente, as palavras a ele oferecido. Não foi estipulado o tipo ou a forma do poema. Cada pessoa poderia compor livremente sem obedecer métrica e/ou rima, desde um soneto, haicai ou poema livre, até mesmo uma imagem.

A partir daí, obtive diversos questionamentos e diferentes respostas. Alguns ressaltaram a ideia e agradeceram por terem sido escolhidos. Outros quiseram saber mais sobre o meu projeto perguntando detalhes. Vejamos alguns comentários:

"Que ideia boa. Até quando posso tentar me inspirar e te mandar?"

"Desafio bom. Farei, embora eu ache que não escreveria sobre essas coisas. Depois me conte sobre isso, por favor."

"Nossa, que ideia bacana! Essas palavras são as, digamos obrigatórias, terei a liberdade de usar outras, né? Ou só poderei usar essas?"

"Me explica melhor isso aí. Como é que eu tenho que fazer? Como é que é esse poema, como é o formato? Dá uma luz aí."

“Vou fazer o poema. Tem alguma regra quanto à métrica?”

“Olhe aí, você me provocou, eu resolvi brincar...”

“Ei! Espero que esteja tudo bem com você. Escrever tese nesse cenário pandêmico deve estar sendo bem complicado. Fico feliz em poder ajudar. Se for válida minha tentativa, aí está.”

“Aiai inventando moda... sei fazer poema não. Sei copiar kkkkk. Mas se vai te ajudar, posso tentar. Vou ver o que sai e te mando”.

“Beleza, eu não sou poeta, mas vou rabiscar uns versinhos pra você. Te mando quando a inspiração de Drummond baixar em meu cocuruto”.

“Ei, Andréia. Que bacana! Adorei a ideia. Vou fazer sim. É uma honra trocar essas experiências contigo. Até que dia posso enviar”?

“Uai! Vou tentar! Pode ser qualquer forma poética? Obrigado por se lembrar de mim. Fico muito honrado com o convite! A ideia é fantástica! Gosto muito de teses que apresentam um produto acoplado à discussão teórica.”

“Faço sim. Interessante, pode virar livro depois. Já visualizo isso”.

Houve algumas pessoas selecionadas que não responderam a mensagem. E também houve aquelas que se recusaram a participar, por não se considerarem aptas a compor poema e, portanto, tiveram que ser substituídas por outras pessoas. Vejamos:

“Ô... amo poemas, leio muuuuito, mas não escrevo. Rs, sorry”.

“Amiga, não sei escrever poemas”.

Ainda houve os que, por diversos motivos, pediram mais tempo para compor, como podemos ver nas seguintes falas:

“Ainda não tive inspiração. Estou tendo um bloqueio criativo. Me dê tempo que farei”.

"Ei, Dedéia! Não esqueci do seu poema. Estou resolvendo as pendências do colégio e assim que terminar, farei".

O terceiro passo foi esclarecer as dúvidas que as pessoas selecionadas tiveram. Isso porque, entre o envio do texto com as palavras selecionadas e o recebimento do poema produzido por cada pessoa, via mídias sociais, surgiram diversas dúvidas. Alguns queriam saber sobre a estrutura do poema e se havia quantidade de caracteres determinada, uma forma específica e/ou métrica estabelecida para compor o poema. Conforme está descrito no texto enviado, não especifiquei quantidade de caracteres, tamanho, forma ou métrica para não diminuir as possibilidades criativas das pessoas selecionadas e/ou fazê-las desistir de compor o poema. Por isso, deixei livre para que usassem a forma e a métrica de acordo com a opção escolhida por cada um. Assim, como não foi exigido qual tipo de poema era para se fazer, recebi diversos tipos de poemas: longos, curtos, quintas e livres. E como as pessoas escolhidas são de diferentes áreas, os poemas também versam sobre diferentes temas e assuntos.

Também houve dúvidas acerca do uso das palavras escolhidas para cada pessoa. Se era para usar da forma como foram enviadas ou se podiam ser usadas livremente, no plural ou acrescentadas de prefixos ou sufixos. Se era para usar todas ou se podia usar algumas e outras não. Se os verbos no infinitivo podiam ser flexionados ou se tinham que ser usados na forma verbal em que estavam (no infinitivo). Houve ainda a dúvida acerca da sequência das palavras. Se os poemas tinham que ser compostos usando as palavras na sequência em que foram enviadas ou se elas podiam ser usadas aleatoriamente.

Todas as questões foram respondidas reafirmando, conforme o texto-base enviado inicialmente, que todas as palavras selecionadas para cada pessoa tinham que ser usadas no poema. Para os verbos, deixei o uso livre, podendo ser usados nas diferentes formas verbais.

O quarto passo do projeto foi a devolutiva dos poemas pelas pessoas selecionadas. Houve quem entregou no mesmo dia, alguns entregaram após uma semana ou um mês e também houve uns poucos que entregaram após um período maior de tempo, devido a diversas questões, que variam de tempo para compor o poema à espera de imaginação para criá-lo. Cabe ressaltar que, todas essas questões foram respeitadas e tratadas com tranquilidade, visto que era minha intenção receber o poema de todos os participantes e conseguir obter a mesma quantidade de poemas que *Librare*

possui (36 poemas), sem deixar de fora do projeto nenhum dos blocos de palavras enviadas.

5.2 O resultado:

uma releitura da obra

Com o início do recebimento dos poemas feitos pelas pessoas selecionadas, iniciei a leitura e, por conseguinte, a organização deles para a escrita e análise deste capítulo. Vejamos os poemas compostos na ordem em que os grupos de palavras estão descritos em *Librare*:

- No dia 30/08/20, via Messenger, enviei para Caio Saldanha, colega do grupo de pesquisa POEMAPS, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: olho, momento, movimento, vida {Substantivos} e ler, ser {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 15/09/20 o seguinte poema:

Ser

olho
momento
movimento
vida

ler
ser

Risca o espaço o olho
faz do espaço-tempo: tela
No momento que mira, pinta
compõe vida em movimento?
Ensina mais que olho, o olhar?

Mina de água inesgotável reluzente
instiga pensamento ao espelho
revela, ao fundo, o hausto criador.
(Caio Saldanha, 2020)

- No dia 30/08/20, via Messenger, enviei para Leonardo Morais, parceiro e incentivador da minha pesquisa, colega dos cursos de Mestrado, de Doutorado e do grupo de pesquisa Poemaps, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: olho, momento, movimento, vida {Substantivos} e ler, ser {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 28/02/21 o seguinte poema:

DA PALAVRA

palavra
onda
pedra
poço
fazer
lançar
afastar
afundar
voltar

palavra é gesto no pulso
aceno incerto da língua
onda turva onde o som
plantando ecos nas pedras
sutura sussurros em sobras
acenando do fundo de um poço
(Leonardo Morais, 2021)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Paula Ricelle, colega dos cursos de Mestrado e Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: lágrima, lástima, pó {Substantivos} e secar, derramar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 27/08/20 o seguinte poema:

lágrima
lástima
pó

secar
derramar

Tenho pó de lágrimas nos olhos
Todas secam após se derramarem
E apesar das lástimas
De tudo que vi
Ou vivi
Até aqui
Não é algo que cega
E me impede de seguir.
(Paula Ricelle, 2000)

- No dia 20/08/20, via Messenger, enviei para Paulo Souza Lima, meu amigo, sociólogo e escritor, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: estrela, céu {Substantivos} e ir, vir, brincar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 25/08/20 o seguinte poema:

Poeminha ao contrário dos Poemeu do Millôr

estrela
céu

O frio chegou,
A estrela sumiu,
no Céu que nublou.

ir
vir
brincar

Deu vontade de ir,
Mas foi tempo de vir,
Brincar de dormir.
(Paulo Souza Lima, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Fabíola Romero, colega da Pós-Graduação *Lato Sensu* e do Mestrado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: lua, cristal, céu {Substantivos} e bordar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 20/08/20 o seguinte poema:

A cura

lua
cristal
céu

bordar

E então a lua surgiu,
Tão límpida como um cristal!
Veio bordar o meu c(ÉU),
Levantando o meu alto-astral.
(Fabíola Romero, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Rita Teixeira, amiga e parceira da Fundação Pedro Leopoldo e da PBH, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: lua, adaga, madrugada {Substantivos} e partir {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 08/09/20 o seguinte poema:

Lua

lua
adaga
madrugada

partir

No silêncio da madrugada
Que escorria vagarosa e fria
A lua partiu minguando
Desenhando no breu do céu
A lâmina de sua adaga de prata.
(Rita Teixeira, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Tati Reis, amiga e professora da PBH, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: mim, eu {Substantivos} e correr, afastar, ser {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 26/08/20 o seguinte poema:

mim
eu

correr
afastar
ser

Eu sou intensa,
às vezes, de lua.
Disposta a correr
do que me incomoda,
afasto do extremo
para aproximar de mim.
Sozinha me refaço.
O dia é pouco para
ser raso.
(Tati Reis, 2020)

- No dia 22/08/20, via Messenger, enviei para Solange Campos, do grupo de pesquisa Infortec, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: dia, cor, brilhante {Substantivos} e ostentar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 28/09/20 o seguinte poema:

dia
cor
brilhante
ostentar

Catarse

Quando a noite se adorna de luar,
os que acreditam em aparências
banham-se de claridade
e sonham com a paz.
Quando o dia se veste de luz,
a harmonia das horas alegres
é bálsamo confortante
para a efemeridade do momento.
Quando dia e noite
sussurram confidências
e se abraçam para ostentar
a efervência brilhante de sua cor,
a vida, chama resguardada dos ventos
e das tormentas,
é prenúncio de felicidade!
(Solange Campos, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Wagner Moreira, poeta e meu professor nos cursos de Pós-Graduação *Lato Sensu*, Mestrado e Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: brilho, pássaro, música, ar {Substantivos} e realçar, alcançar, dançar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 28/08/20 o seguinte poema:

brilho
pássaro
música
ar

realçar
alcançar
dançar

um pássaro brilha – música no ar
realçar o voo
alcançar o voo
dançar o ar

uma gata trilha – rumor no ar
realçar o salto
alcançar o voo
dançar o ar

uma criança vibra – cantolhar
realçar o olho
alcançar o olho
dançar o olho
(wgnr, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Isa Oliveira, amiga, colega do curso de Doutorado no CEFET-MG e parceira de escrita e de apresentação de artigos, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: pássaro, céu, nanquim {Substantivos} e riscar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 18/09/20 o seguinte poema:

Livrerdade

pássaro
céu
nanquim
riscar

Poder abrir os olhos
para depois fechar
e mirar os sentidos
ocultos entre meus dedos
Abrir as asas
que os pensamentos
criaram com as palavras

Voar pelo tempo
destemida e algoz
Quando me disseram
que o pássaro não voaria
o céu preteou

Nas minhas mãos
sujas de nanquim
riscos do tempo
de uma cronologia desconhecida

A verdade só se torna real
ao experimentar a
liberdade

Rascunhos rabiscados
na tentativa de um esboço inacabado
a forma humana desenhada
entre capas
sem títulos
sem versos
sem rimas
sem defesas
editadas
para caber nas minhas mãos
enquanto cada página esvoaça pelo infinito
livre, livres
(Isa Poetisa, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Dudu Luiz Souza, colega do curso de Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: pássaro, solidão {Substantivos} e voar, desaparecer, exercitar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 21/08/20 o seguinte poema:

pássaro
solidão
voar
desaparecer
exercitar

Viu que sou o pássaro pintado
naquele quadro da solidão, que ao
voar desaparece com o exercitar
de suas asas.
(Dudu Luiz Souza, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Vicente Parreiras, meu professor nos cursos de Pós-Graduação *Lato Sensu*, Mestrado e Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: canário, flor, sol {Substantivos} e passar, roubar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 22/08/20 o seguinte poema:

canário
flor
sol
passar
roubar

do sol
a cor
rouba canário
passa poliniza
flor
(Vicente Parreiras, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Ana Paula Andrade, amiga, professora da UEMG e minha orientadora na Pós-Graduação *Lato Sensu*, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: sorriso, flor, dente {Substantivos} e brotar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 24/08/20 o seguinte poema:

ALEGRIA AO DAR E RECEBER

sorriso
flor
dente
brotar

Sorriso flor dente brotar
Palavras dadas
Um sorriso dado
Uma flor dada
Um dente dado
Um brotar dado

Sorriso flor dente brotar
Palavras a receber
Um sorriso a receber
Uma flor a receber
Um brotar a receber

Dar
Receber
Dar e receber
Duas fases
Mesma moeda
Um sorriso
Uma flor
Um dente
Um brotar

Um sorriso
Dar um sorriso
Receber um sorriso
Alegria nos dentes
Dente alegre
Brotar a flor
Um sorriso

Uma flor
Dar uma flor
Receber uma flor
Sorriso aberto
Dente aparente
Um brotar
Uma flor

Um dente
Dar um dente
Receber um dente
Sorriso vazio
Sorriso cheio
Brotar a flor
Brotar o dente

Um brotar
Dar um brotar
Receber um brotar
Brotar sorriso
Brotar flor
Brotar dente
Um brotar

Sorriso
Flor
Dente
Brotar
Dar e receber
Alegria
(Ana Paula Andrade, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Ana Paula Dacota, colega do curso de Mestrado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: flor, beleza, fruto {Substantivos} e permanecer, acabar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 20/08/20 o seguinte poema:

flor do vencedor

flor
beleza
fruto

permanecer
acabar

cor de fortaleza
treme o tambor
certeza é vapor
beleza é cor
flor do vencedor
estremece a certeza
pureza enternece
fruto do labor
anoitece o tremor
Obra
vívida dúvida
lúdica vida
acabar a obra
inacabada
ou suspirar
nos acabados
bares suicidas?
permanecer lívida
lúcida, contida
ou viajar ácida
na Obra?
(Ana Paula Dacota, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Gilberto Tellini, amigo, colega do curso de Mestrado no CEFET-MG e parceiro de escrita e de apresentação de artigos, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: dia, mar {Substantivos} e derramar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 09/09/20 o seguinte poema:

(a)mar

dia
mar

derramar

Dia de (a)mar
Um dia de amor
Outro de mar

Amar até derramar
Amar de encontro ao mar
Em deságue de amor
(Gilberto Tellini, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Rogério Barbosa da Silva, meu professor na Pós-Graduação *Lato Sensu* e meu orientador nos cursos de Mestrado e Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: lago, terra, céu {Substantivos} e repartir, alternar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 25/09/20 o seguinte poema:

lago
terra
céu

repartir
alternar

Quem reparte do céu a cor
azula no poema a forma clara
alterna o som nos espaços mundos
eleva da terra os humores do amor
jorra de novo sobre o lago a
semente.
(Rogério Barbosa, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Ana Elisa Ribeiro, poeta, escritora e minha professora nos cursos de Pós-Graduação *Lato Sensu*, Mestrado e Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: jasmim, estrela, aroma {Substantivos} e irradiar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 21/08/20 o seguinte poema:

jasmim
estrela
aroma

irradiar

aroma de flor
como aroma de vinho &
coisas que têm aroma

jasmim repisado na grama
irradiando perfume
depois de morto
tal não ocorre aos humanos
adoecidos de fé e cansaço

eles tornam-se estrelas,
como mentem as avós
às crianças.
(Ana Elisa Ribeiro, 2020)

- No dia 09/01/21, via Messenger, enviei para Carmélia Daniel, colega do curso de Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: momento, corpo, brisa {Substantivos} e ser, passar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 11/04/21 o seguinte poema:

momento
corpo
brisa
ser
passar

Momento... a presença do corpo
Corpo... arrepio do toque da brisa
Brisa... no frescor do corpo
Ser em você: momento, corpo, brisa
Não deixe isso passar.
(Carmélia Daniel, 2021)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Marlon Fabian, colega do curso de Mestrado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: olho, ouvido, sangue, alimento {Substantivos} e pulsar, digerir {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 23/08/20 o seguinte poema:

olho
ouvido
sangue
alimento

pulsar
digerir

olhos perdidos se anoitecem com a madrugada
talvez rastejar os passos seja o impossível de um dia
diante do sentido agudo, o alento esquecido
sucumbe-se frente um tempo em fluidas gotas
anuncia-se o deszelo de um deus
ao merecedor da fortuita face de
uma crença direcionada aos céus

lá de cima caem rosas inebriadas de sangue
o ouvido se fecha ao estrondo desconcertante
hoje vivemos no lado esquecido de uma terra sem filhos
entre noites solitárias e descobertas aos ventos
ventaneiam o avesso do avesso e
a pele se inverte em grande pausa
falta alimento que desnude a carne e
deixe os olhos repletos de xão

pelo pulsar estonteante de um coração exposto
que minimamente resiste no horizonte vazio
de uma larga rua que se estende por um infinito
calhado em breu
o suspiro rompe com o silêncio de uma madrugada inteira
faz prelúdio à chegada do sol que estará com quase todos

e para digerir o tempo em sobrevivência
o corpo se encolhe
se recolhe
desaparece
na calçada por um breve momento
resistirá uma contra-imagem
sem olhos que a olhem
sem palavras que lhe suportem ou lhe abriguem.
(Marlon Fabian, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Leonardo Uroz, amigo e parceiro de discussões filosóficas, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: mundo, fora, dentro, olho {Substantivos} e piscar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 20/08/20 o seguinte poema:

Tempos de mundo

mundo
fora
dentro
olho

Mundo, morada, organismo vivo.
Por fora, pela ação do seu nativo, fadiga corrompido;
Devastado, degradado, desrespeitado.
Desfazendo... derretendo...

piscar

Ora, não é de lava por dentro?
Sim, no seu interior... e ferve;
de Esperança talvez;
Espera ou desespera, de vez!

Urgente a mudança de ação, no tempo de um piscar,
Caso contrário, sob o olho de derrota, se esvairá.
Sem seu nativo, sem ser mais a morada
E frio, no seu cerne que ardia.

O olho é como um mundo,
repleto de perspectivas.
Dentro dele, cada segundo
É uma nova expectativa.

Em um piscar de olhos
Tudo se reinventa
As mudanças são constantes
Mas não são uma tormenta!

Enxergar o positivo
Talvez fora do alcance,
Encontrar no desafio
Uma nova chance.
(Leonardo Uroz, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Rodrigo Araújo, colega do curso de Mestrado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: som, silêncio, barulho {Substantivos} e envolver, roubar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 24/08/20 o seguinte poema:

Sorver o som

som
silêncio
barulho

envolver
roubar

Sonho com a possibilidade de uma mente
algumas vezes silente e sem orgulho
mas acabo por descascar
rótulo de aguardente
o calor na traqueia vem roubar de mim
temporariamente
a frialdade que me faz quase indolente
no vertedouro das palavras posso ser tragado
não me resta outra coisa a não ser me envolver
em mais um sonho de silêncio
de minha alma imanente
permanente barulho
(Rodrigo Araújo, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Márcia Machado, amiga e colega do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: capinar, cortar, renovar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 20/08/20 o seguinte poema:

capinar
cortar
renovar

capinar a pele da terra
cortar o pelo da pele
renovar para crescer
repetindo o ciclo
até dizer adeus
(Márcia Machado, 2020)

- No dia 21/08/20, via WhatsApp, enviei para Helbert Félix, amigo e parceiro de discussões filosóficas, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: folha {Substantivos} e cair, escrever, rodopiar, subir, descer {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 28/08/20 o seguinte poema:

folha
cair
escrever
rodopiar
subir
descer

Leve, muito leve paira a folha,
num tresloucado rodopiar.
Dança, a dança do vento,
sem pressa de querer pousar.
E ao escrever sem tinta no ar.
No ato derradeiro de seu cair,
subir, descer, pousar...
Leva cativo, inebriado e distraído
meu olhar.
(Helbert Félix, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Rafael Coelho, parceiro de discussões sociológicas, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: semente, intenção {Substantivos} e cair, germinar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 21/08/20 o seguinte poema:

semente
intenção

cair
germinar

A mente
Somente
Ausente
É demente

Atenção
Decisão
E união
Faz ação

Sair
Pra ir
Influir
No porvir

Sonhar
Caminhar
Lutar
E plantar

A semente da vida digna
Sob uma intenção utópica
Irá cair no solo fértil da história
Para germinar amor, justiça e glória
(Rafael Coelho, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Roberta Baeta, amiga e professora da PBH, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: água, rocha, caco {Substantivos} e voar, cair {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 28/08/20 o seguinte poema:

Acordei

água
rocha
caco

voar
cair

Acordei
Depois de um sono profundo
Lavei meu rosto com a água mais fresca
e cristalina que escorria da rocha
Senti uma satisfação, leveza,
uma paz que brotava dentro de mim
Reconectei com a natureza
da qual eu havia me desligado
Recomecei sem medos, sem constrangimentos
Quando menina, maluca, vivia por aí...
Agora, nessa vida séria de adulta, entre voar e cair,
tento juntar os pedaços, caco por caco,
para reviver o que há muito tempo não vivia
Enfim, acordei.
(Roberta Baeta, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Ana Maria Oliveira, amiga e diretora da EMEI Maria Sales Ferreira, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: lago, movimento, água {Substantivos} e repousar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 20/08/20 o seguinte poema:

lago
movimento
água

repousar

O movimento do mar
Quando resolve sossegar
Parece a água do lago
querendo repousar
(Ana Maria Oliveira, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Kênia Ridolfi, amiga e professora da PBH, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: coqueiro, ar {Substantivos} e balançar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 21/10/20 o seguinte poema:

Metáforas de mim

coqueiro
ar
balançar

Sou como um coqueiro
no ar a balançar
Cheiro de brisa
Pés enraizados
no chão de areia
Cabelo ao vento
e no pensamento
(Kênia Ridolfi, 2020)

- No dia 21/08/20, via WhatsApp, enviei para Danilo França, colega do curso de Mestrado no CEFET-MG e parceiro de escrita de artigo, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: onda, caracol {Substantivos} e subir, dobrar, desabar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 10/04/21 o seguinte poema:

Não é suficiente

onda
caracol

Permito ser levado pela onda
Até onde não consiga dar mais pé
Na areia estou de volta
Queria tanto o mergulho intenso
Mas não saio do raso

subir
dobrar
desabar

Desabo em mim mesmo
Parece que nada tem valido a pena
Mas não sou o único responsável
Eu me dobro para conseguir, dar conta
Mas não sou o único responsável

Vejo um caracol subindo a planta
Com estranheza me vejo como ele
Na vida sou assim
Carrego meu mundo aonde quer que eu vá
Mas ainda não é suficiente
(Danilo França, 2021)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Cassia Louzada, amiga e professora da PBH, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: sol, cricrilos {Substantivos} e compor {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 24/08/20 o seguinte poema:

Reminiscência

sol
cricrilos

compor

Nessa manhã tão fria
Sinto a minha dor
Será da alma em agonia
Ou do corpo a se decompor?

Olho pro céu azul
Vejo pássaros a compor
Uma estranha melodia
Rumam ao sul
Saudades do que era
Na cabeça, cricrilos
Como se ela agora
Abrigasse grilos

Mas permanecerá
No passado, presente
Ou no futuro
Um sol para iluminar!
(Cassia Louzada, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Marcos Felipe, do grupo de pesquisa Infortec, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: palavra, pensamento {Substantivos} e abandonar {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 24/08/20 o seguinte poema:

palavra
pensamento

abandonar

abandonar-te
como
quem
abandona
a vida

palavra
que
só
acontece
em mar

idos
e vindos
os pensamentos
naufragados

materializar-te
como quem
faz

água
gelo

se
aquece
derrete
apetece
esquece-me
logo
suma
suba
caia
enfim
como chuva
(Marcos Felipe, 2020)

- No dia 21/08/20, via Instagran, enviei para João Batista Santiago Sobrinho, escritor e meu professor nos cursos de Pós-Graduação *Lato Sensu*, Mestrado e Doutorado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: tudo, nada, vazio {Substantivos} para ele compor seu poema. Recebi em 30/09/20 o seguinte poema:

Tudo, nada, vazio

tudo
nada
vazio

Uma tarde próxima ao crepúsculo
atravessa os dias e as noites.
Mágico tapete folhado
a sustenta ao ar

Ela é um território
em que a voz retoma
tudo e cada vez em palavras outras
tão aquelas e inauditas que
inundam da interioridade.

Um desejo, uma tarde que se cria,
se intensifica dos traços
lá onde nunca houve um vazio.

Conquanto somente é outrem
ao som das palavras.
Uma tarde é anterior ao nada
e antes dela, só a superfície.
(João Batista Santiago Sobrinho, 2020)

- No dia 21/08/20, via Messenger, enviei para Alexandre Júnior, colega do curso de Mestrado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: nada, sentido {Substantivos} e ser {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 22/09/20 o seguinte poema:

nada
sentido
ser

faz
sentido
ser
nada

nesta vida
nada
faz sentido

ser
faz sentido?
nada com nada

tenho sido, tido, feito, nada
na vida, sem ti, comigo
não faz
o menor
sentido
(Alexandre Júnior, 2020)

- No dia 20/08/20, via Messenger, enviei para Larissa Alberti, poeta, atriz e colega do curso de Mestrado no CEFET-MG, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: paz, corpo, rocha, tempo {Substantivos} e penetrar atravessar {Verbos} para ela compor seu poema. Reenviei dia 05/01/21, via Instagran, e recebi em 09/02/2021 o seguinte poema:

paz
corpo
rocha
tempo

penetrar
atravessar

Penetrar no corpo do mar
Como rocha
Deixar o mar me atravessar.
Mergulhar no azul
Ser azul
Me perder no tempo de Iemanjá.

E me entregar inteira
Mulher-oferenda
Filha-feto
Ao ventre de paz da Princesa de Aiocá.
(Larissa Alberti, 2021)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Patrícia Januário, amiga e vice-diretora da EMEI Maria Sales Ferreira, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: centro, coração {Substantivos} e encontrar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 26/08/20 o seguinte poema:

centro
coração

encontrar

Quando a vida para
É tempo de voltar
ao centro de tudo
e ouvir o coração
para se reencontrar

Quando a vida para
É tempo de se reconhecer,
reconectar
e fortalecer

Quando a vida para
É tempo de recomeçar
de aprender
e realizar
(Patrícia Januário, 2020)

- No dia 20/08/20, via WhatsApp, enviei para Dayse Valadares, amiga e professora da PBH, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: aranha, tempo, boca, silêncio {Substantivos} e tecer, enrolar, calar {Verbos} para ela compor seu poema. Recebi em 20/08/20 o seguinte poema:

Seus olhos em mim

aranha
tempo
boca
silêncio

tecer
enrolar
calar

Quantos olhos!
Tantos olhos.
Quanto tempo!
Tecer no tempo
Boca cheia
de desejo
No silêncio
vai me calar,
vai me enrolar,
me desejar

Agora, sou sua mosca,
Aranha.
(Dayse Valadares, 2020)

- No dia 20/08/20, via Messenger, enviei para Clayton Vilaça, parceiro de discussões filosóficas, a mensagem de texto padrão para todos os selecionados seguida do seguinte grupo de palavras: vento, vestígio, areia {Substantivos} e cobrir {Verbos} para ele compor seu poema. Recebi em 24/08/20 o seguinte poema:

vento
vestígio
areia
cobrir

ser vento é se aprumar ao céu
grão de areia que voa é como há de ser
cobrir de sonhos a imensidão da estrada
largar vestígios para além do ver
(Clayton Vilaça, 2020)

5.3 Algumas notas:

os horizontes estão abertos às contínuas perspectivas

Álvaro Andrade Garcia salienta que na contemporaneidade a poesia tem sido ressignificada, recategorizada, temporariamente anunciada como imaginação digital. A palavra agora integra-se em uma mesma teia, juntando as interações multimídias, o multissensorial e o visual, avançando na metáfora da interface, ultrapassando a página, a mesa, a linha do tempo e solicitando extensões mentais colaborativas, fazendo do software um organismo informacional vivo. A imagem tida como algo plural, sinestésico, tudo incorpora e assimila, abole fronteiras e propõe o tempo como fluxo, distanciando-se da linearidade.

Na perspectiva garciniana, o poema deve introduzir, sugerir e abrir possibilidades para se dizer algo. Ou seja, o autor propõe que a imaginação traga o leitor para a construção virtual, para interagir e participar da obra. Foi isso que aconteceu nesta proposta quando cada pessoa selecionada recebeu o texto-mensagem contendo o bloco de palavras de *Librare* para compor um poema. Abertos às possibilidades, cada pessoa interagiu com as palavras e criou o seu poema, confirmando o disposto pelo escritor argentino Jorge Luis Borges de que, ao se apropriar de um texto, o poeta promove um desvio em relação ao texto precursor. Nesse sentido, nesta releitura de *Librare*, de diversas formas, os poemas se formaram na imaginação das pessoas selecionadas a partir da palavra e da leiturabilidade pessoal.

Usando a imaginação e permeados das vivências históricas que cada um carrega em si, as palavras foram tecendo, fiando, enlaçando a página e viraram poemas de

protesto, de louvor à natureza, à poesia e à vida. São frutos da memória, da imaginação e das experiencias de leitura de cada uma das pessoas selecionadas. Isso porque as leituras que realizamos ao longo da vida nos acrescentam, além de conhecimento, experiência e criatividade para criar. Como afirma Chapela, "todos os leitores são criadores, pois todas as leituras que realizam atuam sobre eles como detonadores de ideias, conhecimentos, dúvidas, visões e histórias. Cada nova experiência de linguagem multiplica suas criações[21]" (CHAPELA, 2010, p. 24). Logo, retratam sonhos e refletem concepções filosóficas, sociológicas e literárias. Também refletem escolhas, graus de aproximação e referências de cada leitor. Assim sendo, podemos afirmar que, ao longo deste processo, não houve apenas a fruição da leitura, mas também dos meios para operar criativamente sobre as palavras recebidas.

Ao final desse projeto, podemos destacar as seguintes etapas do processo de leitura que permearam o ato criativo das pessoas selecionadas. Na primeira etapa, cada pessoa selecionada leu o grupo de palavras recebido para ajustá-las à sua imaginação e vivências e compor seu poema. Nessa etapa, como descreve Eco, o escritor é o primeiro leitor da sua obra, é ele que escreve, é ele que se lê antes dos demais. O leitor, que também é um escritor, escreve dentro de si a história que o autor lhe entregou com a sua própria experiência, com o que se tem por dentro e das histórias vividas. Dessa forma, a leitura é ato de significação, plurissignificação e ressignificação na medida em que constrói e desconstrói significados. Nessa perspectiva, quando cada pessoa selecionada recebeu o seu grupo de palavras, ela o leu e projetou em cima dele as suas experiências leitoras para compor seu poema, significando, plurissignificando e ressignificando a sua leitura.

Parafraseando Jorge Luis Borges, temos que abrir o livro para despertar a criatividade e a nós mesmos. E foi isso que aconteceu. Ao receberem os blocos de palavras, cada pessoa selecionada teve que recorrer à sua criatividade para compor um poema. Na última etapa, cada participante, ao compor o seu poema a partir das palavras de *Librare* reinventou num ato de congenialidade o poema de Álvaro Andrade Garcia. É importante mencionar que as pessoas receberam as palavras de *Librare*, mas não tiveram acesso aos poemas do livro. Nesse sentido, surgem algumas questões, como: qual seria o efeito se recebessem a estrutura-poema? Iriam se inibir? Seguiriam a lógica

[21] "Todos los lectores son creadores, pues todas las lecturas que realizan actúan em ellos como detonadores de ideas, conocimientos, dudas, visiones y relatos. Cada nueva experiencia de linguaje multiplica sus creaciones" (CHAPELA, 2010, p. 24).

concisa de Álvaro? É possível refletir sobre as questões, mas não há respostas conclusivas. É possível que o resultado fosse outro, afinal, as palavras de um poema não são a mesma coisa que o poema. No entanto, como *Librare* é uma obra aberta, o resultado obtido com as palavras tanto quanto o resultado que seria obtido se tivesse sido entregue a estrutura-poema faria parte das inúmeras releituras possíveis desta obra.

Certos de que uma obra nasce de uma rede complexa de influências na qual o autor é influenciado pela tradição estilística dos que o precederam e pelas influências estilísticas que ele assimilou através do seu modo de ler o mundo, neste capítulo, vimos que as poéticas contemporâneas possibilitaram a releitura de *Librare*, pautando-se no pressuposto de que uma obra é resultado da existência de significados e valores extraídos de experiências enraizadas que se renovam ao se reorganizarem em novos formatos. Assim, temos que uma obra é ao mesmo tempo o esboço do que pretendia ser e do que é de fato, não está concluída quando sai da mão do seu criador e/ou quando é publicada, posto que pode formar outras obras, *ad infinitum*.

O autor produz uma forma acabada em si esperando que seja compreendida e fruída pelo leitor, visto que a significação da obra é feita pelo leitor. A obra passa a ser do leitor que, através das suas vivências, das suas experiências leitoras e do seu prazer pela leitura, estimula a produção dos mais diferentes significados da obra. Essa perspectiva confirma que a literatura não depende apenas de quem a escreve ou daqueles que a publicam, mas também de quem a lê. É o leitor que a espalha para os mais diversos lugares, usando o impresso, as telas, os letreiros e as nuvens disponíveis em busca da leitura que mobiliza seus sonhos, questionamentos e anseios, como afirma Eco em seu livro *Lector in Fabula*.

Neste projeto, todos os participantes seguiram a regra dada e compuseram seus poemas seguindo seus protocolos pessoais e, em alguns casos, a sua própria poética. Logo, os resultados obtidos confirmam que, para além da justificativa de obra aberta que permeia a obra de Álvaro Andrade Garcia e que foi usada para escrever este projeto, nele também está posta a ideia de releitura como construção dos processos criativos de Garcia, mas agora com um sinal a mais e diferente dos usos anteriores do conceito, a reescrita da obra por outros leitores. Por se tratar de uma obra aberta que pode ser relida continuamente, este resultado também pode se desdobrar noutra criação, como o videopoema citado no início do capítulo.

Constatamos também que, neste processo e análise, uma obra nasce para ser interpretada pelo leitor, garantindo dessa forma a construção do ser enquanto

pensamento e imaginação. Assim, quanto mais as obras em apreciação forem arrojadas, mais diversas serão as suas interpretações, como aconteceu com *Librare*. Nesse sentido, a leitura é ato de dúvidas, de interrogações, de desdobramentos, de reformulações e de superação de fronteiras e formatos sem margens definidas. Essa abertura implica no dinamismo da estrutura em negação à visão estática da obra e na aceitação da interação e possibilidade da coautoria. O papel está aí, o digital também. Tanto que houve participantes que enviaram seus poemas escritos no papel e também na versão digital, permeada de imagens e tipos estilizados, usando as possibilidades que a tecnologia oferece. Afinal, na época babélica em que vivemos, uma das encruzilhadas do lugar da leitura é justamente a de se situar entre o impresso e o digital.

Por fim, uma obra deve permanecer inesgotada e aberta no sentido positivo de uma contínua revisibilidade de significados, dos valores e das certezas impostas em cada tempo. Não obstante, se há leitores, haverá sempre uma história para contar. Portanto, a formação de leitores deve promover o desenvolvimento de competências e habilidades nos sujeitos para que se tornem leitores de literatura. Deve ainda contemplar os diversos aspectos da leitura visando ampliar o horizonte de expectativas e a capacidade do leitor de distinguir obras literárias que produzem sentidos e possibilitem dialogar com o texto que lê, perceber seus intertextos e seu contexto. Afinal, uma das possibilidades mágicas da literatura é levar o leitor a lugares onde ele imaginou estar um dia. É isso que faz com que a literatura seja democrática e conduza a lugares inimagináveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

> O que chamamos princípio é quase sempre o fim. E alcançar um fim é alcançar um princípio (T. S. ELIOT, 1981).

Esta tese iniciou-se com um registro estruturado sobre livro, leitura, literatura e poesia na era digital visando analisar como essas questões e suas transformações impactam a obra de Álvaro Andrade Garcia. Experimentando possibilidades, sobras e faltas, partimos da obra do poeta para discutir uma miríade de assuntos que tocam a literatura, bem como as materialidades da poesia, possíveis e impossíveis. Por isso, com o objetivo de trazer à discussão a obra impressa e digital de Álvaro Andrade Garcia, a questão literária foi tratada de forma mais criativa, deslizando, inclusive, pela via da transgressão. Logo, das observações feitas, podemos considerar que o ideário crítico e inventivo das vanguardas dos anos 1950 e 1960 permanece vivo e que a literatura e a poesia digitais, caracterizadas pela complexidade e não linearidade, são espaços em construção de múltiplas vias e cruzamento de caminhos da literatura contemporânea.

Não há dúvida de que estamos vivendo uma transição tão importante quanto a invenção da prensa de tipos móveis no século XV que revolucionou a produção de livros. Mesmo que tanto tenha-se falado da "morte" do livro e da literatura, isso, de fato, não ocorreu. O que houve foi mudança, atualização e renovação de seus aspectos, concepções e formatos e, desde então, o livro tem a função hercúlea de ingressar num redemoinho de inventos sem se desfazer de sua tradição e de algumas de suas convenções. É importante evidenciar que o livro continua tendo seu lugar no interior da cultura contemporânea, seja no formato impresso ou no digital.

Como verificamos no decorrer dos capítulos desta tese, diferentes tecnologias podem coexistir. O livro, seja em qualquer formato, necessita de leitores conscientes e capazes de romper com uma produção literária de valores estéticos e mercadológicos duvidosos. Nesse contexto, é evidente a necessidade de discussão e definição do conceito e das projeções do objeto livro entre acadêmicos, designers, escritores, programadores de software e editores, bem como sobre seus papéis dentro do cenário literário atual, visto que a questão não é mais sobre papel *versus* digital, cópia *versus* mercado, ela também esconde realidades muito maiores do que o mercado editorial, como os aspectos jurídicos de novas licenças e de propriedade intelectual.

Questões sobre o formato do livro foram amplamente discutidas, principalmente nos capítulos 1 e 2 desta tese. Nesse sentido, é importante destacar que o livro eletrônico depende de um suporte para ser lido e da constante atualização do programa em que foi produzido. Esses fatores tornaram-se desafios a serem vencidos pelos autores, visto que as transformações tecnológicas ocorrem com bastante rapidez, gerando efemeridade e obsolescência das obras. Lembrando que, nem todos os poetas, fazem releituras ou remediação das próprias obras, como os experimentais Arnaldo Antunes, Augusto de Campos e Álvaro Andrade Garcia. Alguns preferem evidenciar a efemeridade, destacando-a como um aspecto inerente ao meio digital, como faz André Vallias.

Embora, o processo de criação literária que se apresenta diante de novas possibilidades de criação em função dos aparatos tecnológicos tenha por base representativa, assim como nossas referências para reflexões e análises, um arcabouço teórico proveniente da teoria literária baseada na técnica da escrita em papel, atualmente, toda a literatura contemporânea já é digital. Até mesmo a literatura impressa consiste de arquivos digitais que serão arquivados ou impressos, com tipografia inovadora, novas estéticas de modelos de livros e novas formas de marketing. Nesse sentido, nesta tese também foi discutido que há diferença entre transformar um livro impresso (ou concebido para ser impresso) em livro digital e de pensá-lo, desde o início, em dois formatos. Ou mesmo exclusivamente como livro digital. Isso porque o livro digital não é, necessariamente, um substituto do livro impresso, como vimos no Capítulo 1. Ele é, pelo menos neste primeiro momento, um novo modo de enquadrar um conteúdo que pode, ou não, vir acompanhado do seu equivalente impresso.

As transformações do livro trouxeram mudanças no modo de ler e ampliaram o conceito de leitura. Além dos livros, os textos habitam sites, blogs, letreiros e estão presentes até em jogos. No entanto, tanto no impresso quanto no digital, o ato de ler possui desafios. Alguns leitores afirmam que ler no impresso dificulta a mobilidade do leitor, enquanto outros ponderam que os dispositivos da internet promovem distração durante a leitura na tela, devido às possibilidades que oferecem ao leitor de navegar por outros links. Essas questões suscitam a necessidade de se pensar no papel e nas telas como interfaces diferentes e complementares, cada uma estimulando modos particulares de pensamento. Assim como se faz necessário estimular o leitor, além de continuar a ler os clássicos, ler também os autores contemporâneos. Isso porque escrever e ler, seja utilizando quaisquer formatos, suportes e códigos são os únicos meios de pesquisa e de

resistência de que ainda dispomos. Logo, a lógica é criar sentido ao invés de distribuir conteúdo, aproximando a discussão do livro depois do livro, da leitura em aberto e do vir-a-ser da literatura, em que se celebra não o formato, nem o suporte, mas sim as recomposições do sentido e da linguagem.

Atualmente, as pessoas leem de formas diferentes e em mídias diferentes. As crianças estão cada vez mais conectadas e para elas também são produzidos livros digitais, como *Poemas de brinquedo*. Os leitores têm experimentado outros modos e processos de leitura, nos quais buscam informação e interação com a obra para construir sentidos para eles e até mesmo para se deleitarem. No Brasil, embora os índices de leitura ainda não sejam o desejado, assistimos a uma rápida e poderosa expansão do número de computadores e do conteúdo disponível de textos na rede. Isso significa que a migração de boa parte dos leitores de livro em papel para o digital é considerável e, por isso, é imprescindível dar atenção ao leitor digital, oferecendo a ele textos de qualidade.

Pela discussão tecida nesta tese, consideramos que como fonte de informação e propiciadora de conhecimento, a leitura deve ser encarada como uma atividade ética e ampliadora da visão de mundo de cada leitor, observando-se a diversidade dos temas e dos diferentes tipos de textos. Ciente que cada ser humano vive sob um modelo cultural e é através dele que interpreta o mundo baseando-se na experiência adquirida ao longo de sua vivência, cada experiência adquirida enriquece a cultura e modifica o sistema de leitura e escrita. Logo, a variedade de perspectivas no âmbito da leitura amplia o horizonte de leituras e de leitores. No entanto, diante da impossibilidade de percepção do todo absoluto de qualquer coisa de modo instantâneo, para evitar que o leitor proceda como quiser dando ao texto literário o significado que se deseja, fundamentado em leituras tendenciosas ou em algo não-ético, é necessário que sejam estabelecidos protocolos de leitura, conforme nos orienta Umberto Eco, para que a leitura seja feita e interpretada de forma crítica.

Ainda que não haja interatividade plena, mas escolhas limitadas e já contidas nas possibilidades combinatórias, a participação do leitor nas obras em formato digital começa a se delinear com mais abrangência e abrir espaço para intervenções maiores. Isso porque, a criação de poesia em meio digital propõe a sua construção material e sua disposição no meio como elementos significantes da obra, possibilitando ao leitor interagir, compor e, em alguns casos, fazer parte da obra. No entanto, falar de possibilidades criativas e especificidades de um meio tão novo e ainda em mutação

acelerada nos obriga a assumir uma postura cautelosa, pois este é um campo experimental, em que as obras e as teorias ainda estão sendo escritas para a formação de conceitos.

Entender e apreciar a poesia digital como uma das manifestações artísticas da cibercultura é uma forma de compreender o mundo contemporâneo em suas mais variadas expressões, a exemplo do que foi feito com as poéticas anteriores. É importante salientar que, o poema, mesmo se composto na linguagem digital, não deve ser usado no jogo de linguagem para informar ou para ceder às ambições do mercado editorial, mas sim, para não nos perdermos no labirinto do silêncio e da recusa. E, mesmo utilizando técnicas, procedimentos e tecnologias da era de Gutenberg não podemos ignorar práticas que pertencem a uma nova era difusa, complexa e instável. Nessa perspectiva, a poesia é mudança que se realiza na participação do poeta e do leitor. E, especialmente, na poesia digital, marcada pelas formas de significação e por diversas possibilidades de utilização de suportes e dispositivos para compô-la, autor e leitor assumem papéis significativos e propõem uma ampliação das possibilidades de produção e leitura poéticas a partir de meios digitais, como o processo de releitura.

A escolha da releitura como tema desta pesquisa trouxe diversos desafios para a fundamentação da tese devido à complexidade, multiplicidade, instabilidade e heterogeneidade, tanto da obra do autor pesquisado quanto do conceito de releitura. Por isso, foram usadas diversas vozes teóricas e críticas para embasar e desenvolver a presente tese. Para atingir o objetivo proposto neste estudo foram utilizados, além da metodologia documental, entrevistas e diálogos com Álvaro Andrade Garcia. Das hipóteses sobre releitura levantadas na introdução, após a discussão sobre esse tema realizada ao longo desta tese, podemos frisar que, para o autor, releitura implica reescrever o texto-origem reconfigurando-o mediante a utilização dos recursos disponíveis no contexto de um ambiente multimídia. Ou seja, releitura é reescrever uma versão nova da obra-origem, reconfigurando a escrita, utilizando recursos tecnológicos na produção e publicando-a em diversas e diferentes plataformas.

Ao longo da tese, ficou evidente que as mudanças e os impactos decorrentes da pós-industrialização, dos avanços tecnológicos e das transformações científicas decorrentes da biogenética vêm transformando a sociedade, a cultura, a arte e o contexto literário, promovendo inclusive o destaque de editores e programadores, que passaram a ocupar espaços mais significativos no setor literário como coautores das obras.

É importante explicitar que o conceito de releitura definido por E. M. de Melo e Castro e que fundamenta este estudo é um campo aberto que abre possibilidades de interação, hipertextualidade e de reescritas sucessivas e infinitas de uma obra. É o resultado de novas e diferentes percepções, fruições estéticas e interatividade. Logo, nesta tese, o processo de releitura amarra a organização do projeto poético instável de texto e de experimentação material de Álvaro Andrade Garcia e desdobra-se em um procedimento realizado pelo autor como estratégia criativa de escrita e reescrita.

Por meio da análise da obra poética de Álvaro Andrade Garcia, verificamos que a partir do conceito de releitura se desdobram outros conceitos, como imaginação digital, origem, remediação, reconfiguração e transmidialidade, que são usados pelo autor em seus processos de releitura. Isso acontece porque a liberdade criadora proporcionada pelo ambiente virtual, no que se refere à criação e à construção de significados, é propiciada pelas inúmeras possibilidades de produção, publicação e apresentação da obra, visando a interação entre autor e leitor e entre conteúdo, dispositivos e ambientes digitais. Nesse sentido, podemos exemplificar citando o uso do software Managana, criado por Álvaro Andrade Garcia e desenvolvido por Lucas Junqueira para criar obras usando a imaginação como metáfora para a disposição e correlação das imagens, e foi, até a sua obsolescência, o dispositivo fundamental usado pelo autor para realizar os processos de remediação nas releituras de seus livros.

Já que, para Álvaro Andrade Garcia, a palavra é soberana e em suas produções ele continua tratando-a com a devida importância, consideramos que a literatura também se revitaliza nas poéticas dos meios e com o avanço da era das imagens técnicas. Nesse sentido, em suas obras, o poeta preocupa-se em adequar não só o universo literário nas vias tecnológicas, mas também um conjunto de relações que gravitam ao redor dos novos meios e que auxiliam o caráter reflexivo nessa nova configuração. Isso porque, por ser versátil e aberto às experimentações, o meio digital permite que haja uma articulação mais dinâmica com as versões de uma obra.

A partir das análises realizadas ao longo dos capítulos, certificamos que ao reestruturar as características de escrita de um meio para o outro, mudam-se também as condições de existência, arquivo e recepção do conteúdo na relação entre os formatos, alterando o próprio espaço de escrita e, por conseguinte, da leitura. À palavra são acrescentadas outras linguagens promovendo uma integração ao verbal dos recursos de mídias audiovisuais, animação de palavras, entre outras, como evidenciamos nos processos de releitura de *Fogo*, *Librare* e *Poemas de brinquedo*, livros que foram

reconfigurados após serem remediados por uma nova mídia e reescritos em outra linguagem. Por conseguinte, essas reestruturações impõem aos leitores outras demandas de letramento para que possam ler e fruir as obras disponíveis no ciberespaço.

Durante a escrita desta tese surgiram tantas outras dúvidas. Algumas foram sanadas, outras suscitam novas pesquisas. Contudo, constatamos que as obras de Álvaro Andrade Garcia, tanto apresentam inovações no campo estético, quanto preservam, reconfiguram e renovam modalidades do fazer literário inscritas na tradição. Tão distintas entre si, as obras de Garcia possuem a característica de abertura às possibilidades interpretativas e imaginativas do leitor, de maneira a induzir o fruidor a uma série de leituras possíveis e variáveis. A abertura da obra garante que a fruição seja rica e alcance valores preciosos capazes de induzir a conceber, sentir e ver o mundo segundo a categoria da possibilidade. E é essa possibilidade de movimento da obra que permitiu ao autor reescrever algumas de suas obras e apresentar uma nova releitura delas, após terem sido remediadas do formato impresso para o digital e vice-versa.

Ao fazer suas releituras, Álvaro Andrade Garcia rompe com as fronteiras temporais e de gêneros e com a escrita tradicional da narrativa atualizando-a. Nesse processo, enquanto autor, também faz uma análise crítica ao repensar a teoria e elucidar a criação, ao mesmo tempo que a criação faz repensar a teoria. Portanto, podemos dizer que, para Garcia, a escrita ou a reescritura digital de uma obra implica o domínio de um dispositivo e de uma perspectiva crítico-criativa, posto que também o software Managana passou por inúmeras versões. A despeito da questão sobre versão, cabe destacar que o poeta quer mostrar como a obra era e como ficou, por enquanto, visto que não depende só da atitude escritural do autor, mas também da revisão das tecnologias pelos especialistas e mantenedores da web e da retroalimentação das práticas sociais de leitura e escrita dos softwares.

Ressaltamos que o processo de releitura realizado por Álvaro Andrade Garcia utiliza mídias novas e velhas dos meios eletrônicos e impressos/analógicos, unindo tradição e inovação para reafirmar sua existência e validade. E é dessa forma que Álvaro Andrade Garcia reescreve o texto-origem para produzir uma nova obra em outro formato. Nesse contexto, portanto, a releitura já é uma marca da literatura contemporânea e confirma um de seus prognósticos: renovar a arte e a literatura.

Criar literatura, portanto, é escrever de acordo com fórmulas existentes, mas é também ir além das convenções. Os poetas são a antena da raça, como disse Ezra Pound. São videntes, como mencionou Rimbaud. Veem e escrevem adiante do seu

tempo. Álvaro Andrade Garcia é um autor que, movido pela criatividade, busca aliar a tradição às inovações tecnológicas, adaptando, reescrevendo, relendo sua obra. Para ele, todas as perspectivas são igualmente válidas e ricas de possibilidades, por isso ele continua usando a palavra e o código para criar e recriar. Aberta à interação, a sua obra está em movimento contínuo de possíveis releituras. Foi nesse sentido, que nesta tese procuramos relacionar os seus processos criativos nos campos da criação, da difusão das obras e da recepção do leitor ao movimento que a obra conduz. E é nesse movimento da remediação da obra impressa para o digital e vice-versa que Garcia visa atingir outro tipo de leitor, além de ampliar o seu público-leitor.

Esta tese foi gerada e fundamentada na possibilidade de travessias. Mostra complexidades, tramas, convivências e conciliações. A poesia, afinal, como lugar de experimentar. Evidentemente, um estudo como este permite novas leituras e enfoques, até mesmo, sobre alguns aspectos que não foram nele aprofundados. De forma metafórica, é possível afirmar que os caminhos do conhecimento são diversos, tal como as possibilidades de leitura/navegação em hipermídia/softwares/tela do computador. Certos de que as inovações poético-tecnológicas vislumbram rever postulados, pesquisar sobre a poesia em meios digitais amplia a discussão sobre essa produção. E, assim como a obra pode transformar quem a experimenta, acreditamos que essa experiência abre possibilidades para os leitores de Álvaro Andrade Garcia, sendo a produção de conhecimento uma grande possibilidade.

A relevância deste estudo está na divulgação da criação, da edição e da difusão da literatura e da poesia digitais no Brasil. Por conseguinte, esperamos que os resultados desta análise sobre a obra poética de Álvaro Andrade Garcia possam ser relevantes para a área da Edição, bem como da Linguagem e da Tecnologia, no sentido de ampliar a discussão sobre os aspectos históricos, sociais, educacionais e tecnológicos da edição, da editoração, do design, da programação visual, da produção artístico-literária, das redes, da autoria, circulação e recepção de obras e das políticas de formação de profissionais em edição. No entanto, adiantamos a necessidade da continuidade desta pesquisa sob o prisma de novos teóricos e ângulos, bem como de novos enfoques e novas leituras particularizadas do tema.

Por fim, no aguardo de que novas pesquisas virão, em derradeiro e no singular, cito T. S. Eliot (1981) para expressar a conclusão que me invade: “Não cessaremos nunca de explorar/ E o fim de toda a nossa exploração/ Será chegar ao ponto de partida [...]”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen J. *Cibertexto*: perspectivas sobre literatura ergódica. Lisboa: Pedra de Roseta, 2005.

AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo?. In: _____. *O que é contemporâneo?* E outros ensaios. Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009. p. 55-73.

ANTONIO, Jorge Luiz. *Poesia digital*: teoria, história, antologias. São Paulo: Navegar Editora, 2010.

ANTONIO, Jorge Luiz. Tecno-arte-poesia no Brasil. O Eixo e a Roda. *Revista de Literatura Brasileira*, v. 20, n. 2, 2011, p. 109-129. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o_eixo_ea_roda/article/view/3413>. Acesso em: 02 fev. 2022.

AULETE, F. J. C.; VALENTE, A.L.S. Aulete Digital: dicionário contemporâneo da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Lexicon, [2021]. Disponível em: https://www.aulete.com.br/. Acesso em: 15 out. 2021.

AZEVEDO, Wilton. A criação e o fazer analógico e digital – *in progress*. In: SILVA, Rogério Barbosa da; GOBIRA, Pablo; MARINHO, Francisco. (org.). *Múltiplas interfaces*: livros digitais, criação artística e reflexões contemporâneas. Belo Horizonte: Scriptum, 2018, p. 233-250.

BARBOSA, Pedro. *A ciberliteratura*: criação literária e computador. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.

BARTHES, Roland. *Aula*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 1989.

BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BELMIRO, Celia Abicalil. *et al*. *Onde está a literatura?* Seus espaços, seus leitores, seus textos, suas leituras. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

BELMIRO, Celia Abicalil; MACIEL, Franscisca Izabel Pereira. Onde a literatura? Onde os leitores? Onde a leitura? In: BELMIRO, Celia Abicalil ... [et al.]. *Onde está a literatura? Seus espaços, seus leitores, seus textos, suas leituras*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

BENJAMIN, Walter. *Origem do drama barroco alemão*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 197-221.

BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BOLTER, Jay David; GRUSIN Richard. *Remediation*: Understanding New Media. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.

CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo de. *Teoria da poesia concreta*: textos críticos e manifestos – 1950-1960. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

CASTRO, E. M. de Melo e. *Livro de releituras e poiética contemporânea*. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2008.

CASTRO, E. M. de Melo e. *Poética do ciborgue* – antologia de textos sobre tecnopoiesis. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

CHAPELA, Luz Maria. *Dimé, diré y dirás*. Los menores de siete anos como lectores y autores. Ciudad de México: Ediciones SM, 2010.

CHARTIER, Roger. Do livro à leitura. In: CHARTIER, Roger. *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996, p. 229-253.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro*: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora da UNESP, 1999.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros*: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Brasília: UNB, 2004.

CHARTIER, Roger. The pratical impact of writing. In: FINKELSTEIN, David; MCCLEERY, Alistair (Eds.). *The book history reader***.** London e Nova York: Routledge, 2006.

CHARTIER, Roger. Para uma outra literacia. In: ANTONIO, Jorge Luiz. *Poesia eletrônica:* CHARTIER, Roger. negociações com os processos digitais. Belo Horizonte: Veredas e Cenários, 2008. p. 7-10.

CHARTIER, Roger. Escutar os mortos com os olhos. *Estudos Avançados*, 2010, v. 24, n. 69, p. 6-30. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/10510>. Acesso em 15 de março de 2020.

CUPANI, Alberto. *Filosofia da tecnologia*: um convite. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

DAMÁSIO, António R. *O Sentimento de Si*. Portugal: Publicações Europa América Ltda, 2000.

DARNTON, Robert. História da leitura**.** In: BURKE, Peter (Org.). *A escrita da história*: novas perspectivas**.** Trad. Magda Lopes. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo*: uma impressão freudiana. Trad. Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DOSSIN, Lucia; RIPHAGEN, Margreet. O Workflow da publicação híbrida. In: GOBIRA, Pablo; MUCELLI, Tadeus (orgs.). *Configurações do pós-digital*: arte e cultura tecnológicas. - Belo Horizonte: EdUEMG, 2017, p. 266-275.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção.* São Paulo: Companhia das letras, 1994, 14ª reimpressão.

ECO, Umberto. *A literatura contra o efêmero*. Tradução: Sérgio Molina. São Paulo: Jornal Folha de São Paulo Mais! 18 de fevereiro de 2001.

ECO, Umberto. *Obra aberta*: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ECO, Umberto. *Lector in fabula*: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISENSTEIN, Elizabeth. Defining the initial shift: some features of print culture. In: FINKELSTEIN, David; MCCLEERY, Alistair (Eds.). *The book history reader.* London/New York: Routledge, 2006, p. 236.

ELIOT. Thomas Stearns. *Quatro quartetos*. Trad. Ivan Junqueira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.

ENZENSBERG, Hans Magnus. *Ziquezague*: Ensaios. Trad. Marcos José da Cunha. Rio de Janeiro: Imago, 2003.

ESPANCA, Florbela. *Melhores poemas*. Seleção Zina C. Bellodi. São Paulo: Global, 2005.

FISCHER. Steven Roger. *História da leitura***.** Trad. Claudia Freire. São Paulo: Editora Unesp, 2005.

FLUSSER, Vilém. *A escrita* – Há futuro para a escrita? São Paulo: Annablume, 2010.

FRANCO, Edgar. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (Org.) *Os Quadrinhos na era digital*: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013, p. 15-34.

FRAGA, Tania. Reflexões sobre o fazer em arte computacional. In: SILVA, Rogério Barbosa da; GOBIRA, Pablo; MARINHO, Francisco. (org.). *Múltiplas interfaces*: livros digitais, criação artística e reflexões contemporâneas. Belo Horizonte: Scriptum, 2018, p. 219-232.

FRUTIGER, Adrian. *Em torno de la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

GAMA RAMÍREZ, Miguel. *El libro electrónico en la universidade*: testimonios y reflexiones. México: Colégio Nacional de Bibliotecários; Buenos Aires: Alfagrama, 2006.

GARCIA, Álvaro Andrade. *O beijo que virou poesia.* Belo Horizonte: Mazza Edições, 1984.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Librare*. Ouro Preto: Tipografia Fundo de Ouro Preto, 1986.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Improviso para teclado e flauta*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Viagem com o rio São Francisco*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Quarteto de sopros*. Garcia et al. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1987.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Monódias*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1988.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Visagens*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1988.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Operação Caimán.* Belo Horizonte: editora Objetiva, 1989.

GARCIA, Álvaro A. *Pepsi Machine*. Ateliê Ciclope, 1991. 1 video (1:25 min). Disponível em: https://sitiodeimaginacao.blog/1991/08/17/pepsi-machine/. Acesso em 02 set. 2021.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Ana*. Belo Horizonte: Risco do Ofício, 1994.

GARCIA, Álvaro Andrade. *A faculdade dos sensos*. Belo Horizonte: Risco do Ofício, 1994.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Poesia e Tecnologia* – Ensaios sobre Literatura, audiovisual e novas mídias, 1994. Disponível em: <http://www.ciclope.com.br/referencias/ensaios-e-cronicas/#conteudo>. Acesso em 20 de julho de 2016.

GARCIA, Álvaro Andrade. *O verão dentro do peito*. Belo Horizonte: Coleção Poesia Orbital, 1997.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Viagem com o rio São Francisco*. 2. ed. Belo Horizonte: Mazza Edições, 1997.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Álvaro*. Belo Horizonte: Ciclope, 2002.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Fogo*. Belo Horizonte: Ciclope, 2002.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Librare*. Belo Horizonte: Ciclope, 2002 (versão digital).

GARCIA, Álvaro Andrade. *Messias de 1 homem só*. Belo Horizonte: Dez faces, 2007.

GARCIA, Álvaro Andrade. *O sertão e a cidade*: o sertão de Guimarães Rosa 50 anos depois. Ilustrações: Alexandre Fiuza. São Paulo: Peirópolis; Nova Lima: Ciclope, 2007.

GARCIA, Álvaro Andrade. *A arte da imaginação*. Ciclope, 2009. Disponível em: < https://www.ciclope.com.br/page/61/#topo>. Acesso em 24 de novembro de 2020.

GARCIA, Álvaro Andrade. *As infinitas interrupções*. Ciclope, 2010. Disponível em: < https://www.ciclope.com.br/page/61/#topo>. Acesso em 24 de novembro de 2020.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Fogo*. Belo Horizonte: Ciclope, 2011 (versão digital).

GARCIA, Álvaro Andrade. *Grão 1.0*. Belo Horizonte: Ciclope.art.br, 2012. [penbook].

GARCIA, Álvaro Andrade. *Fogo*. Belo Horizonte: Ciclope, 2013 (versão digital).

GARCIA, Álvaro Andrade. *Características de obras de imaginação digital*. 2014, s/p. (texto rascunho).

GARCIA, Álvaro Andrade. Da videopoesia à imaginação digital. In: BELMIRO, Celia Abicalil ... [et al.]. *Onde está a literatura? Seus espaços, seus leitores, seus textos, suas leituras*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

GARCIA, Álvaro Andrade. *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis; Nova Lima: Ciclope, 2016.

GARCIA, Álvaro Andrade. Poetic publications authored with free software Managana. Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra: *MATLIT 6.2*, 2018, p. 223-230.

GARCIA, Álvaro A. Prefácio da versão **lite** 7.0 – sobreviver após o desastre. In: SÍTIO DA IMAGINAÇÃO – versão **lite**, [2020]. Disponível em: https://sitiodeimaginacao.blog. Acesso em 21 de abr. 2022.

GARFIELD, Simon. *Esse é o meu tipo*: um livro sobre fontes. Trad. Cid Knipel. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos*: a literatura de segunda mão. Trad. Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho, Mariana Mendes Arruda, Miriam Vieira. Belo Horizonte: UFMG: Faculdade de Letras, 2010.is

GOBIRA, Pablo; MUCELLI, Tadeus (orgs.). *Configurações do pós-digital*: arte e cultura tecnológicas. - Belo Horizonte: EdUEMG, 2017.

GOMES, Ricardo Esteves. *O design brasileiro de tipos digitais*: a configuração de um campo profissional. São Paulo: Blucher, 2010.

HAYLES, N. Katherine. The Time of Digital Poetry: From Object to Event. In: MORRIS, Adalaide; SWISS, Thomas. *New media poetics*: contexts, technotexts, and theories. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2006, p. 181-209.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica*: novos horizontes para o literário. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. 1. Ed. – São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

JACQUES, João Pedro. *Tipografia pós-moderna*. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.

JAUSS, Hans Robert. A Estética da Recepção: colocações gerais. In: LIMA, Luiz Costa (coord. e Trad.). *A literatura e o leitor*: Textos de estética da recepção. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 67-84.

JENKIS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2013.

JUNQUEIRA, Ivan. *Baudelaire, Eliot, Dylan Thomas*: três visões da modernidade. Rio de Janeiro: Record, 2000.

KANT, Emmanuel. *Qu'est-ce qu'um livre?* Trad. Jocelyn Benoist. Paris: Quadrige/PUF, 1995.

LEÃO, Lucia. *O chip e o caleidoscópio*: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual.* Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LÉVY, Pierre. *A Ideografia Dinâmica* – rumo a uma imaginação artificial?. Ed. Loyola, São Paulo, 1998.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

MALLARMÉ, S. (2007). *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard: Mallarmé's Preface of 1897.* Online. Extraído el 15 de febrero de 2012 desde <http://www.poetryintranslation.com/PITBR/French/MallarmeUnCoupdeDes.htm>.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MENDES, Emília; LAGE, Celina. *#Arteliberdade* [livro eletrônico]. – Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2018.

MENEZES, Philadelpho. *Poesia Sonora*: poéticas experimentais da voz no século XX. São Paulo: EDUC, 1992.

MELOT, Michel. *Livro*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2012.

MIGLIOLI, Sarah; BARROS, Moreno. *Novas tecnologias da imagem e da visualidade*: GIF animado como videoarte. Revista Sessões do Imaginário. n. 29, p. 68-75. 2013.

MORAES, Vinícius de. *Poemas, Sonetos e Baladas*. Rio de Janeiro: Editora do Autor, 1960. Disponível em: <http://www.brasiliana.usp.br/bbd/bitstream/handle/1918/01189600/011896_COMPLETO.pdf>. Acesso em 7 de outubro de 2020.

MORAES, Reinado Pereira de. Histórias em quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web. In: LUIZ, Lucio (Org.) *Os Quadrinhos na era digital:* Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013, p. 123-140.

MÜLLER, Adalberto. *Linhas imaginárias*: poesia, mídia, cinema. Porto Alegre: Sulina, 2012.

NICOLAU, Vitor; MAGALHÃES, Henrique. As tirinhas e a cultura da convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos quadrinhos às novas mídias. In: LUIZ, Lucio (Org.) *Os Quadrinhos na era digital:* Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013, p. 63-79.

PAZ, Octavio. *A dupla chama*: amor e erotismo. Trad. Wladir Dupont. São Paulo: Siciliano, 1994.

PAZ, Octavio. *A outra voz*. São Paulo: Siciliano, 1993.

PEDROSA, Célia; ALVES, Ida. *Poesia contemporânea*: voz, imagem, materialidade. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica.* São Paulo: Perspectiva, 3.ed., 2000.

PERLOFF, Marjorie. Screening the page/paging the screen: digital poetics and the differential text. In: MORRIS, Adalaide; SWISS, Thomas. *New media poetics*: contexts, technotexts, and theories. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2006, p. 143-162.

PERLOFF, Marjorie. *O gênio não original*: poesia por outros meios no novo século. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

PROCÓPIO, E. *O livro na era digital*: o mercado editorial e as mídias digitais. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

PROJETO GUTENBERG. [S.l.: s.n.], 2021. Disponível em: https://www.gutenberg.org/ebooks/. Acesso em: 15 out. 2021.

RIBEIRO, Ana Elisa; CABRAL, Cleber Araújo (org.). *Tarefas da edição*: pequena mediapédia. Belo Horizonte: Impressões de Minas, 2020.

RISÉRIO, Antônio. Conversa com Antônio Risério. In: MARQUES, Fabrício (org.). *Dez conversas – diálogos com poetas contemporâneos*. Belo Horizonte: Gutenberg, 2004, p. 26-35.

ROSA, João Guimarães. *Grande Sertão*: Veredas. 5. ed. São Paulo: Livraria José Olympio Editora, 1967.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento:* sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2007. (Coleções primeiros passos).

SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 8, n. 2, jul./dez., 2012, p. 229-240.

SANTIAGO SOBRINHO, João Batista. *Tipografia & poesia*. SANTIAGO SOBRINHO, João Batista; ROSA, Mário Alex; SILVA, Rogério Barbosa da; MOREIRA, Wagner (organizadores). – Belo Horizonte: CEFET-MG, 2016.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leituras de nós*: ciberespaço e literatura. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTOS, Carmélia Daniel dos Santos; MOREIRA, Wagner José. O livro transmídia *Poemas de brinquedo*, de Álvaro Andrade Garcia. *Revista textura*, v. 21, n. 45, jan/mar, 2019, p. 175-191.

SCHOLES, Robert. *Protocolos de leitura*. Lisboa: Edições 70, 1989.

SCHÜLER, Donaldo. Do homem dicotômico ao homem híbrido. In: BERND, Zilá; DE GRANDIS, Rita (orgs.). *Imprevisíveis Américas*: questões da hibridação cultural nas Américas. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 1995, p. 11-25.

SILVA, Rogério Barbosa da. *O signo da invenção na poesia concreta e noutras poéticas experimentais*: uma análise da poesia brasileira e portuguesa dos anos 1950-2000. 2005. 303 f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

SILVA, Rogério Barbosa da. Da página à tela: reconfigurações da poesia no ambiente digital. In: SILVA, João Amadeu Carvalho da; MARTINS, José Cândido de Oliveira; GONÇALVES, Miguel. *Pensar a Literatura no Séc. XXI*. Braga: Aletheia, 2011, p. 223-232.

SILVA, Rogério Barbosa da; RICARTE, Patrícia Chanely Silva. Descategorizar e recategorizar a poiésis a partir do digital. In: *Texto Digital*, Florianópolis, v. 10, n. 1, jan./jul., 2014, p. 262-285.

SILVA, Rogério Barbosa da. A "imaginação digital" de Álvaro Andrade Garcia: software-poemas?, In: GOBIRA, Pablo; MUCELLI, Tadeus. (org.). *Configurações do pós-digital*: arte e cultura tecnológica. 1 ed. Belo Horizonte: Editora UEMG, v. 1, 2017, p. 76-86.

SILVA, Rogério Barbosa da. Constituição da Tecnoarte: a emergência dos meios digitais e o diálogo com a produção do texto nos meios analógicos. In: *Texto digital*, Florianópolis, v. 13, n. 2, jul./dez., 2017, p. 72-84.

SILVA, Rogério Barbosa da; GOBIRA, Pablo; MARINHO, Francisco. (org.). *Múltiplas interfaces*: livros digitais, criação artística e reflexões contemporâneas. Belo Horizonte: Scriptum, 2018.

TAVARES, O. G. *A interatividade na poesia digital*. Online. 2010, Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/94422/285120.pdf?sequence=1> Acesso em 9 de março de 2020.

TORRES, Rui. Poesia em meio digital: algumas observações. In: *Sociedade da Informação*: balanço e implicações, org. Luís Borges Gouveia e Sofia Gaio. Porto: Ed. UFP, 2004, p. 321-328.

TORRES, Rui. Do texto digital ao cibertexto: percursos de escrileitura. In: *Entre Centros e Margens*. Textos e práticas das novas interculturas. Org. Clara Sarmento. Porto: Centro de Estudos Interculturais / Edições Afrontamento, 2013, p. 105-124.

VERONEZI Cappellari, Márcia Schmidt. *Quadrinhos na internet: abordagens e perspectivas*. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2010.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMPLEMENTARES

ALEIXO, Ricardo. Uma leitura andarilha (Prefácio). In: *Poemas de brinquedo*. São Paulo: Peirópolis, 2016.

ANDRADE, Carlos Drummond de. A flor e a náusea. In: *Poesia Completa*. Introdução de Silviano Santiago. 1.ed. Rio de Janeiro: Ed. Nova Aguilar, 2002. p. 118-119.

BALPE, Jean-Pierre. *Littérature numérique, contraintes et ouvertures de l'écran*: du stylo à l'ordinateur ou du livre à l'écran. 2004. Disponível em http://www.brown.edu/Research/dichtungdigital/2004/3/Balpe/index.htm. Acesso em 11 de agosto de 2019.

BARROS, Diana Luz Pessoa. *Teoria Semiótica do texto*. 4. ed. São Paulo: Editora Ática, 1999.

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

BARTHES, Roland. A morte do autor. *In*: _____. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BEIGUELMAN, Giselle. Livrídeos (vídeo e literatura nos anos 80 e 90). In: MACHADO, Arlindo (org.) *Made in Brasil*. Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007, p. 129-138.

BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas – *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CALVINO, Ítalo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo de. *Mallarmé.* São Paulo: Perspectiva, 2013.

CANDIDO, Antonio. *Formação* da *literatura brasileira:* momentos decisivos. 6. ed. Belo Horizonte: Editora Itatiaia Ltda, 2000.

CANDIDO, Antônio. O estudo analítico do poema. 5. ed. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2006.

CASA NOVA, Vera; CARMONA Kaio; DOLABELA, Marcelo. (organizadores). *Entrelinhas, entremontes*: versos contemporâneos mineiros. 1. ed. - Belo Horizonte: Quixote+Do Editoras Associadas, 2020.

CHARTIER, Roger. *A mão do autor e a mente do editor.* São Paulo: Editora Unesp, 2014.

CRUZ, Gastão. *A poesia portuguesa hoje*. 2. ed. cor. e aum. Lisboa: Relógio d'água editores, 1999.

DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares. *Intermidialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, v.2, 2012.

ECO, Umberto. *The future of the book.* Università di San Marino, 1994. Disponível em http:// www.themodernword.com/eco/eco_future_of_book.html. Acesso em 09 de janeiro de 2020.

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. 23. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

GARCIA, Álvaro Andrade; JUNQUEIRA, Lucas Santos. *MANAGANA*. Disponível em: <http://www.managana.art.br/>. Acesso em 15 de agosto de 2016.

GENETTE, Gérard. *Paratextos editoriais*. Trad. Álvaro Faleiros. Cotia: Ateliê Editorial, 2009.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 1999.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. *A poesia em movimento nas telas*. Revista de Letras, 2005, v.45, n.1, p. 189-212.

HISSA, Cássio E. Viana. *Entrenotas*: compreensões de pesquisa. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

ISER, Wolfgang. *O ato de leitura:* uma teoria do efeito estético. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34, 1996.

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

JAUSS, Hans Robert. O Prazer Estético e as Experiências Fundamentais da Poiesis, Aisthesis e Katharsis. In: LIMA, Luiz Costa (Coord. E Trad.). *A literatura e o leitor*: Textos de estética da recepção. 2. Ed. Ver. E ampl. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002b. p. 85-103.

JUNG, Carl G.; FRANZ M. L. V.; HENDERSON, Joseph et al. *O Homem e Seus Símbolos*. 15. Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

KANT, Emmanuel. *Lectures on Metaphysics*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997, p. 55-92.

KEHL, Maria Rita. *18 Crônicas e mais algumas*. São Paulo: Boitempo, 2011.

KOCKE, José Carlos. *Fundamentos de Metodologia Científica* – Teoria da ciência e iniciação à pesquisa. 29. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2011, p. 23-39.

KOZAK, Claudia. *Tecnopoéticas argentinas*: archivo blando de arte y tecnologia. 1. ed. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina Andrade. *Fundamentos de metodologia científica.* 5a ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LEMINSKI, Paulo. *Envie meu dicionário*: cartas e alguma crítica. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, Silvina Rodrigues. *Literatura, Defesa do atrito*. Lisboa: Vendaval, 2003.

LUIZ, Lucio (Org.) *Os Quadrinhos na era digital:* Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

MENDONÇA, Antonio Sérgio. *Poesia de vanguarda no Brasil*. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.

MOISÉS, Carlos Felipe. *Poesia e utopia*: sobre a função social da poesia e do poeta. São Paulo: Escrituras Editora, 2007.

MOREIRA, Wagner. *Poéticas em ação.* Lindeburgo Blues, Nome, Algorritmos. 2005. 207 f. Tese (Doutorado em Literaturas de Língua Portuguesa) – Programa de Pós-graduação em Letras, PUC-Minas, Belo Horizonte, 2005.

MORICONI, Ítalo. *Como e por que ler a poesia brasileira do século XX*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

MUSEUM, Design. *Como criar em tipografia*. Trad. Elisa Nazarian. Belo Horizonte: Editora Gutenberg, 2011.

OLIVEIRA, Luiz Henrique Silva de, MOREIRA, Wagner (orgs.). *Edição & crítica*. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2018.

OLIVEIRA, Nelson de (Org.) *Geração 90:* manuscritos de computador. São Paulo: Boitempo, 2001.

PÉCORA, Alcir. *Milênio para iniciantes*: literatura. São Paulo: Folha de São Paulo Mais!, 31 de dezembro de 2000, p. 23-30.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Altas Literaturas*: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Inútil poesia e outros ensaios breves*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

PESSOA, Fernando. *Poesias Inéditas* (1930-1935). Lisboa: Ática, 1990. Disponível em http://multipessoa.net/labirinto/fernando-pessoa/28 Acesso em 16 de julho de 2020.

PIGNATARI, Décio. *O que é comunicação poética*. 8.ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2005.

PINO, Cláudia Amigo. A ressignificação do mundo. In: *CULT*: Revista brasileira de literatura, nº 52, nov. 2001, p. 45-53.

PLAZA, Júlio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

POUND, Ezra. *ABC da literatura*. 11. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

PORTELA, Manuel. *Hipertexto com metalivro*. 2003. Disponível em: http://www.pucsp.br/pos/tidd/ciberliteratura/textoschave.html. Acesso em 01 de julho de 2020.

RIBEIRO, Ana Elisa; VILLELA, Ana Maria Nápoles; SOBRINHO, Jerônimo Coura; SILVA, Rogério Barbosa. (orgs.). *Leitura e escrita em movimento*. Belo Horizonte: Editora Peirópolis, 2010.

ROSA, João Guimarães. A terceira margem do rio. In: _____. *Ficção completa*: volume II. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994, p. 409-413.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Textualidade literária e hipertexto informatizado. In: *Anais do Congresso da Associação Brasileira de Literatura Comparada.* Rio de Janeiro: ABRALIC, 1996.

SANTOS E SILVA, D. C.; TORRES, R. Pesquisa e mediação pedagógica no ensino de literatura em meio digital. In: *Concepções e práticas de ensino num mundo em mundança*: diferentes olhares para a Didática. Goiás: Editora da PUC Goiás, 2011, p. 143-160.

SILVA, Karina de Freitas. Literatura Generativa: múltiplas trajetórias. In: *Texto Digital*. Florianópolis, Ano 2, N. 2, Dez/2006.

SILVA, Rogério Barbosa da. *Pela ampliação dos debates em torno da Poesia e do Poema – notas sobre os poemas da Coleção Poesia Orbital*. In: Jornal Inferno nº 2. Belo Horizonte: Edições Pandora, ago., set., out. 1999, p. 6-7.

SILVA, Rogério Barbosa da. *Entrevista com Ana Hatherly*. Lisboa. s. n., 2002, (mimeo).

SILVA, Rogério Barbosa da. *Fogo*, de Álvaro Andrade Garcia: o livro digital como escritura palimpséstica. In: *Revista FronteiraZ*, São Paulo, n.18, jul., 2017, p. 30-41.

SISCAR, Marcos. Poesia e cultura no contemporâneo. In: *Revista de Letras*, São Paulo: Editora Unesp, v. 45, n. 1, 2005, p. 7-11.

SISCAR, Marcos. A cisma da poesia brasileira. In: *Sibila – Revista de poesia e cultura*, ano 5, nº 8-9, dez., Ateliê Editorial, 2005.

SISCAR, Marcos. Poetas à beira de uma crise de versos. In: ALVES, Ida; PEDROSA, Célia (Orgs.). *Subjetividades em devir*: estudos de poesia moderna e contemporânea. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008, p. 216-217.

STEIN, Kevin. *Poetry's afterlife*: verse in the digital age. Michigan: University of Michigan, 2010.

TEIGE, K. Poetismus. Da poesia concreta à poesia visual: um olhar para o futuro dos meios eletrônicos. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (orgs.). *Intermidialidade e estudos inteartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012, p. 131-151.

THOMPSON, John B. *Mercadores de cultura*: o mercado editorial do século XXI. Trad. Alzira Allegro. – São Paulo: Editora Unesp, 2013.

TORRES, Rui. Telepoesis.net - Poesia em Rede. In: Artech 2005: *Nas fronteiras do imaginário*. Lisboa: Ed. Adérito Marcos, Leonel Valbom e Marta Meira Guimarães, Associação C.C.G./ZGDV, 2005, p. 129-134.

TORRES, Rui. org. *Cibertextualidades*. Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa, vol. 1, nº 1, 2006.

TORRES, Rui. org. *Cibertextualidades*. Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa, vol. 1, nº 2, 2008.

TREVISAN, Armindo. *Reflexões sobre a poesia*. Porto Alegre: InPress, 1993.
Eletronic Literature Review. Disponível em: <http://electronicliteraturereview.wordpress.com/2013/06/07/entrevista-a-rui-torres/>. Acesso em 14 de julho de 2016.

ZILBERMAN, Regina. Brasil: cultura e literatura nos anos 80. *Hispania [Publicaciones periódicas]*, vol. 74, n. 3, set. 1991. Disponível em: http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01475176655936417554480/p0000014.htm. Acesso em: 03 set. 2020.